特别策划 三大主机体感功能完全解析！

震撼价 6.99

GAME SOFTWARE

VOL.255

电子游戏软件

METAL GEAR SOLID

和平行者正统作揭密！

E3展最新游戏补完计划

拉切特与克拉克 时空裂痕
MAG & NIER & 末路英雄2
脱狱潜龙 报应 & 黑暗虚空
龙士传说ZERO & 但丁地狱
SONIC全明星赛车 & 最后的守护者
马里奥与SONIC 冬季运动会
分裂细胞 断罪 & 寂静岭 破碎的记忆

SONY让游戏店的末日来临？
引领时尚潮流，PSP的另一条路
后破解时代的PSP战略
2009年游戏业吉尼斯世界记录

彻底攻略
无限航路/虐杀原型
王国之心 358/2天

PSP完美破解

PSP3000准完美破解时代到来！自己动手超简易教程！

手把手教学破解常见问题大汇总

2009年07月上 总第255期

ISSN 1006-5032



全新的 MEGAL GEAR SOLID 以战止战的和平

这是一个Big Boss如何建立起猎狐犬的故事，这是一个讲述“世外桃源”理念来源的传奇

PSP版才是小岛秀夫心目中的“MGS5”

或许是由于召开时间先后的关系，E3展前的微软发布会上小岛公布“崛起”的拍肩行为反而被媒体一炒再炒，实际上本作后来被证实是跨平台游戏。而从小岛的言行来看，其实PSP版的“和平使者”才是他心目中的系列正统续作。

小岛表示：“我将担任游戏的设计和导演，并且兼任游戏的制作人。制作团队都是MGS4的主力成员。所以本作绝非是什么外传和延伸作品，或者说是本格的续篇，或者说是正统派的续篇。虽然是正统，因为登场的平台是PSP，所以也会根据掌机的特点加入新的设计和系统，将是从未有过的正统MGS。”

一看就是Big Boss正在组建和训练自己的新部队，莫非是猎狐犬？



从图片中的场景来看，这应该是一个兵营或者是要塞之类的地方，不知道这个是不是BB自己组建部队所在的营地呢？



METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

PS Portable PSP	本刊译名：合金装备 和平行者			2010年预定
	战术谍报	KONAMI	价格未定	日版
	UMD	1-4人	记忆容量未定	审查预定

今年E3展，小岛和他的MGS再次成为了展会的重要主角，不仅是在微软的发布会上，还是在索尼的发布会上，双方都以各自的平台上能有MGS系列为荣。有跨平台的《合金装备 崛起》，有街机版合金装备，还有这次我们将要为大家介绍的《合金装备索利得 和平行者》。□文/北斗

关于本作所发生的时间，已经被确定是“MGS3之后的10年”，按照这个来推算的话，由于3代发生在1964年，那么本作自然就发生在了1974年。这段时间正好是著名的冷战时期，根据官方年表，这10年中发生的重大事件包括：65年SIGINT进入ARPA，69年SIGINT建立起ARPAnet，70年GENE带领FOX部队发动叛乱、爱国者得到全部哲学家遗产，71年BB建立猎狐犬，72年恐怖之子计划执行、双蛇的诞生——这将近20年的时间也是MGS年表里的空白阶段，大有发挥余地。



是迷彩还是隐藏服装？武士铠甲装束

从公布的图片来看，BB似乎有多种服装，除了常见的士官装外还有类似武士铠甲般的装束，莫非本作中将继承3代的迷彩系统？又或者是仅仅作为一些特殊的服装而存在呢？关于这一点目前尚未明了。

舞台是哥斯达黎加为和平而组建的部队

本作的地点也已经确定，那就是哥斯达黎加（估计不少读者看过以此为名的某喜剧动画吧），这个岛国自从1949年建立起就是个没有军队的国家。然而据说来自其他国家的某些未知势力已经将他们的野心瞄准了这里，为了保护这种无军事力量的国家以及与它有着类似情况的国家，Big Boss开始组建一支特殊的部队——相信这只部队就是后来著名的猎狐犬的前身了。

而本作的副标题名为“和平行者”，也与Big Boss之所以要组建这只部队的理念密切相关，其实合金装备系列一直有一个明显的主题，那就是“反战”，相信反战的主题在本作中将会进一步被凸显。

↑武士铠甲装、肩扛式榴弹发射器，这个搭配看上去总感觉怪怪的。

←莫非BB也能量产化？小编推测有两种可能：特殊的迷彩，或者是多人联机对战，个人倾向于后者。

强化多人联机系统兼顾合作与对战

这几张同时出现有四个Big Boss的画面在网上引起了系列玩家的热烈讨论，首先可以确定的肯定都是BB而非Solid，那么比较合理的解释就是PSP的多人联机模式了。看来本作中该模式还会被进一步发扬光大。

满屏的Big BOSS是怎样的场面？

被寄予厚望的掌机版正统系列续作

关于本作，目前已经公布的画面中有两张里面出现了一个红色的巨型机动兵器，虽然还没有更多具体的情报被公开，不过从外形上来看，这个东东有些介于3代的SHAGOHOLD以及之后完成形态的METAL GEAR之间。不过按照时间来推算的话，本作的发生时间是在OPS之后，OPS又是在MGS3代之后，在OPS中的美国政府就已经放弃了SHAGOHOLD的设计理念，而开发了METAL GEAR的原型机，那么在OPS之后的本作中，这个玩意应该也是MG原型机之后的改进型吧？不管怎样，看样子在游戏中都会成为玩家必须要面对的东东了。

有一点相信大家都已经注意到了，那就是在公布的画面中有多张4个Big Boss同时出现的镜头，之前曾经有人猜测说是BB和SOLID父子“上阵父子兵”，不过从时间上来看，这个时候的SOLID才2岁，根本不可能……而且从外表上来看，这4个人都是络腮胡子以及右眼眼罩的标准配置，很明显都是BB无疑了。那么这到底是为什么呢？

克隆士兵？以当时的技术而言恐怖之子计划才刚刚开始，根本不可能有这么强大。那么就只能够是特殊的系统了，可能性最大的就是多人联机系统。从画面中可以看出来，4个BB每个人的服装都不一样，分别是赤裸上身装、作战服装、武士铠甲装以及类似“Tiger”迷彩装。或许本作中将采用一种类似直接换装的迷彩系统，比3代中要简单一些，但是乐趣却并不会减少。

同时也可以推断出，联机系统在本作中将占有很大的比重，无论是之前的《合金装备ONLINE》还是PSP版的OPS中都是以多人联机为主题的，根据这个趋势，再加上小岛在发布会上说过的会针对PSP的掌机特性增加新要素的话，很可能多人模式会被进一步强化。除了传统的对战之外，很可能多人合作模式也会被引入，毕竟画面中有许多都是4个BB并肩作战的场面。

另外值得一提的就是关于纸箱了，众所周知，“纸箱”这个道具已经成为了合金装备系列的一个标志性物品。而在E3演示视频的最后有一个非常有趣的小镜头不知大家有没有注意到：最开始是一个BB躲进了纸箱里，然后……另一个BB竟然也躲进了同一个纸箱里！毫无疑问这个设定又是针对多人合作联机模式的，而据可靠消息标明，“这个纸箱又被称为“爱之纸箱”，两个人进去后会得到强大的力量！”至于何谓“强大的力量”目前还不大清楚，难道是指提升攻击力？

最后，也是最为重要的消息，小岛秀夫不再只是从旁指导，而是直接负责本作的监督“本来考虑是完全交给他们的，但最终还是自己完全参与了”。看来尽管小岛一直表示不再直接负责MGS系列的监督与制作，最终还是割舍不下啊，其他人也很难承受这个重担。

RATCHET & CLANK FUTURE A CRACK IN TIME

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：拉切特与克拉克 未来 时空碎片		2009年冬预定	
	动作冒险	SCE	价格未定	日版
	蓝光光盘	1-2人	记忆容量未定	审查预定

《拉切特与克拉克》在PS3上推出了《未来》之后，就一直没有太多新作的消息传出。现在我们终于等来了它的最新作：《拉切特与克拉克 未来 时空碎片》。虽然从标题上看是前一作的续篇，但是这个游戏的内容绝对不是一个续集这么简单。玩家们操作拉切特奔跑、跳跃、游泳、驾驶各种乘物，在PS3上继续开始充满传奇色彩的大冒险！本作的动作要素和解谜要素都得到了大幅度强化，而且剧情也更具戏剧性！玩家们这回又有的期待了。不知道PSP版何时才有新作呢？ □文/猴子

爽快的动作大冒险 这一次将会再度进化！

在机能已经达到目前电视游戏最高水准的PS3主机上，这个系列的人气依旧高居不下。良好的操作感和轻松幽默的搞笑风格是本作的魅力所在。在这部作品中，拉切特可以使用的特殊道具种类增加了很多，使游戏的动作性更加多样化，动作种类大幅增加。另外根据游戏的制作人透露，本作的自由度也比前作有所上升。上一部作品已经很不错了，这部作品将会进化到什么程度呢？





↑本作的武器装备的种类增加了很多。在商店使用矿石可以强化改造武器。

→由于PS3机能的影响，本系列从上一作开始就经常用广角镜头展示大气的全景画面。

在充满机关陷阱的舞台上 用灵活的动作表演！



↑游戏中出现了大量疑似克拉克的机器人军团。这些家伙是敌人吗？难道又是假克拉克的阴谋？

承接前作的剧情故事

《拉切特与克拉克 未来》的故事从遥远的“银河大战”时代说起。当时支配波拉拉银河的，是银河帝国的独裁者——克拉格麦茨族的塔奇恩皇帝。拉切特所属的伦巴克斯族创造的秘密武器“伦巴克斯之谜”将皇帝和他的部下打败，恢复了银河的和平。但是随着战争的结束，伦巴克斯族人也全部神秘地消失了，只有一个少年留了下来，就是后来的拉切特。

很多年过去了，大家都把多年前那场大战淡忘了。但是有一天塔奇恩皇帝突然再次出现，率领雇佣军向波拉拉银河的首都行星“米特罗波利斯”发动了猛烈攻击。在整个银河陷入毁灭边缘的时候，伦巴克斯族最后的战士拉切特与伙伴克拉克加入了抵抗帝国入侵的战斗。经过一番苦战，塔奇恩皇帝的野心再次化为泡影，但是克拉克也在同时失踪了。拉切特为了搜查克拉克的下落而寻找愿望之星，这颗星星在传说中的海盗“黑水船长”的手中，拉切特经过多番努力，终于打败了海盗，寻回了克拉克。但是这个克拉克居然是假的！这时拉切特听到一个熟悉的声音，这个声音来自曾经被他消灭的邪恶机器人科学家奈法流斯博士。这背后究竟蕴含着什么样的阴谋呢？拉切特找到了声音的信号源—布利卡斯星云，踏上了拯救克拉克的旅程。

这个神秘人究竟是敌是友？
新的战士角色将在游戏中登场

本作的剧情将围绕着拉切特的身世以及伦巴克斯一族的秘密展开。而掌握着剧情关键的角色，就是右边这个不知姓名的伦巴克斯族男子，他也是和拉切特一样的战士。他是谁？所有伦巴克斯族人不是在银河大战之后都消失了吗？随着游戏的发售，我们最终将获知这些秘密。





→关卡设计是《拉切特与克拉克》系列的一大亮点。玩家在游戏中要经过许多危险的地方，才能挑战强大的敌人。

阻拦拉切特的强敌军团！

拉切特的冒险之旅当然不是一帆风顺的（玩家：废话，不然我们玩什么）。本作各关舞台上登场的敌人外表鲜明，性格各异，但是统一特征是面目可憎。在拉切特冒险的道路上，他们布下重重机关，随时准备把我们这位看起来不算强大的主角置于死地。他们配有各种先进的格斗装备，有的使用远距离武器，有的还乘坐各种交通工具。不过拉切特的战历相当丰富，对付这些杂鱼也不算什么问题。大家不要被这些家伙的凶悍外表唬住哦，其实很多敌人都是外强中干的，看着很猛其实不堪一击。

由于这次拉切特的对手又是邪恶科学家，所以他遇到的敌人将不只是头脑简单四肢发达的雇佣兵。各种巨大机械和超级武器都将在冒险中出现，像三头龙一样的坦克等等。此外还有各种变异生物出现，要对付这些杀不完的敌人，强力的武器与方便的道具是玩家们必备的物品。

这个敌人两手装备有刀刃，似乎十分擅长近距离格斗，应该使用射击武器在远处削弱其体力，再近身对付。



这个敌人乘坐的奇怪生物看起来是犀牛、大象与胖头鱼的合体。不管是什么东西，看起来它的速度和攻击力都不容忽视。

冒险的舞台更加刺激！

与那些凶悍的敌兵相比，各种危险难行的场地才是最令人头痛的。好在游戏中有大量的道具方便主角在各种充满陷阱的地方进行移动。这时候就要考验玩家们的动作游戏水平了，敏锐的反应和熟练度的积累是必不可少的。



↑本作的战斗场面和上一代一样火爆，各种爆炸、浓烟和火光效果都做得十分突出。这样的画面在PS3主机上很常见。



面对强敌与陷阱的挑战 勇敢的你将何去何从？



暴力就是正义

熟悉的城市失去往日繁华 面对暴虐的匪徒，你在做什么？“让他们得到应有的惩罚！”

↑这个系列最吸引玩家的就是人与狗的配合作战。

→在游戏中控制警犬「暗影」是本系列的一大乐趣，玩家可以让它在危险的环境下完成高难度的隐秘任务。

虽然日本的Namco本社已经与Bandai合并多年，而且推出的游戏主要以日式风格为主，但是美国Namco依然保持着独立的地位。最近他们新公布的著名动作游戏系列《脱狱潜龙》的续篇，是该系列在本世代主机上的第一作，将横跨PS3和Xbox360两大平台。在游戏中，玩家们将扮演主人公杰克，与他的爱犬“暗影”一起给敌人带来致命的攻击。

按照游戏开发者的想法，本作与其说是PS2/XBOX时代的续篇，不如说是一部全新的作品。首先游戏的引擎采用了新世代的标准，游戏的画面和操作比以前更先进。游戏系统也对以前的精髓做了保留，和过去的作品一样，在本作中玩家可以直接控制“暗影”这支可爱的大狼狗。

→眼前是猖狂的歹徒，对于他们，子弹和拳头是最好的问候。

左轮先生
拥有华丽武器的神秘人

这位大叔身穿西装，手持雕花左轮，看起来像一个便衣警察，又像一个黑社会的头目。不管他是谁，他都是影响杰克命运的人。

↑游戏的基本色调以阴暗为主。主人公出现在充满阴霾细雨的城市中，心情倍加沉重。

杰克·史雷特
曾经越过狱的卸职警察

杰克是这个城市警察局的刑警，虽然因为冤罪身陷囹圄，但是他还是凭借坚强的意志逃了出来。

暗影Shadow
伴随着主人的忠诚警犬

“暗影”是杰克捡到的一支狼犬，有一半狼的血统，它的智商很高，体力充沛，与杰克的配合也十分默契。

CHECK! 陷入混乱的罪恶都市

本作依旧发生在名为Grand City的城市中。由于某个人策划的阴谋，这座城市的治安陷入了前所未有的混乱状态，大街上盗匪横行，暴徒们肆意残杀无辜市民。在这个世界末日一般的时刻，曾经因为冤罪入狱的警官杰克·史雷特和他的伙伴，来自警察局K-9刑事科的警犬“暗影”一起，踏上了剿灭匪徒，拯救城市的道路。阴谋的背后，究竟是什么人在操控？这是杰克与“暗影”要寻找的答案。

□文/猴子

↑游戏中的战斗部分包括徒手格斗和各种枪械的射击，“子弹时间”是本系列的一大特色。

PS3 / X360	本刊译名：脱狱潜龙 报应		2010年2月28日
动作冒险	Namco	59.99美元	美版
蓝光/DVD-ROM	1人	记忆容量未定	审查预定



二百五十六人的在线对战！

烽火硝烟的战场上，几名士兵端着枪小心地前进着，突然对面出现了一支同样规模的小队，枪声炮火响成一片，这是一场超规模战役！

八人小队式的遭遇战斗

到今天为止，《MAG》依然是该作的一个开发代号，我们得知的信息还非常有限。该作由开发《海豹突击队》的Zipper Interactive负责制作，游戏风格可能也会很相近。但作为游戏的最大卖点，256人同时对战当然是最重要的主题。游戏将以八人一小队的方式组队战斗，每个小队在执行自己的任务时，一旦遭遇到其他小队就会立刻开始战斗，同一个区域内可能有多支小队同时交火。 □文/翅膀

↑游戏的背景设定在2015年的近未来，现代化武器与超现实的高科技都会融入到游戏当中。

SCE在去年就公开了一款以“256人同时在线对战”为宣传标语的神秘项目，当时该作的概念引起了不小的轰动，架设于PS3的网络上，知名开发商一手打造、前所未有的大型多人在线体验，这款命名为《MAG（Massive Action Game》的作品无论如何都是需要仔细关注的。

团队式集团战争

←游戏地图划分为多个区域，同一区域内遭遇后才会发生战斗。

↑团队配合无疑是获胜的最大筹码，考验八个人的站位、掩护、包抄的合作技术。

运用丰富的战术 配合队友取得胜利

MAG
MASSIVE ACTION GAME

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：MAG		发售日未定	
	大型在线射击	SCEA	价格未定	美版
	BD	最多256人	记忆卡容量未定	审查预定

一场虚拟化大规模集团战役

作为自己小队的一份子，火暴的战场上你能做到什么呢？



NINTENDO DS NDS	本刊译名：马里奥与索尼克 冬季奥运会		2009年中旬预定
体育运动	Nintendo & SEGA	价格未定	日版
卡带	1-4人	记忆卡容量未定	全年龄

世嘉与任天堂合作的奥运会题材游戏作品系列，即将以2010年加拿大温哥华冬季运动会为题材再次推出新游戏。目前来自日本官方的消息，这款登陆于NDS平台的游戏作品将继续由两社著名的形象代言人索尼克和马里奥来一起演出。这款作品目前已经预定将会于2009年中旬开始在日本和欧美发售，在日本本土是由任天堂进行发售，而在欧美等地则将由SEGA发行。另外两社在去年制作的以北京2008年夏季奥运会题材的作品在Wii和NDS双平台上合计卖出了1000多万套。相信以两家诸多明星再次出演的本作，销量也一定很不错。 □文/七曜

两大阵营龙争虎斗！





↑马里奥与索尼克谁会获胜？

←玩家还可以选择多项比赛的循环模式来一口气进行所有自己喜欢的项目。

丑态百出的冬季奥运

每一个角色都有强项和弱点。库巴身体强壮，善于冰球；而索尼克有着超快的滑冰速度，马里奥属于全能型选手。



↑玩家可以在本作中，挑战各种冬奥单项比赛或者和朋友展开乐趣横生对战。

→玩家需要利用触摸屏来完成各个项目。还有任务模式让玩家挑战各项运动的极限。

马里奥挑战花滑 索尼克冰上劈腿!!

本作是一款以冬季奥运会为题材，结合"马里奥"与"索尼克"两大系列超人气角色的NDS运动竞技游戏，两大阵营的明星们携手挑战一系列冰雪运动项目，将充分活用NDS触控屏的特性来进行游戏。在本作中除了马里奥和索尼克两大主角可以选择使用以外，路易、纳克勒斯、耀西、特尔斯等众多深受全世界范围玩家喜爱的游戏角色也将纷纷登场。

而且在所有的竞技项目中，都全部支持多人比赛。NDS的触摸屏操作也将发挥重要作用。



SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

世嘉在索尼克与马里奥联手推出的《奥运会》系列作品，取得成功之后。又模仿起了任天堂的《马里奥赛车》系列游戏模式，开发了这款《索尼克 世嘉全明星赛车》。 □文/七曜

PS3 X360 Wii	本刊译名：索尼克 世嘉全明星赛车		2010年预定
竞技体育	SEGA	价格未定	日版
BD/DVD/卡带	1-8人	记忆卡容量未定	12岁以上

本作将登陆PS3、X360、Wii、NDS四大平台，预定2010年发售。和任天堂的《马里奥赛车》系列类似，本作的最大特点还在于单机最多支持4人分屏游戏，而通过网络联机对战可以支持最多8人同时比赛。其中网罗了以世嘉招牌电玩明星索尼克为首的各路世嘉电玩明星共同加入这场大狂飙。玩家能在游戏中使用《欢乐桑巴》、《超级猴子球》等其他世嘉知名作品的电玩明星驾驶车辆追逐竞技，比赛中需要收集各种道具，积极妨碍对手才能率先到达终点。

多人同乐的新选择

←玩家在游戏中驾驶多种交通工具进行同台竞速，竞速过程中，要使用各种武器以及道具与对手进行激烈争夺。



→玩家能在游戏中使用汽车、飞机、摩托等诸多竞技工具，进行车辆追逐竞技。

丰富的竞速舞台 多元化的竞技工具

本作以中世纪古堡以及热带雨林、大都市等为舞台，玩家可以驾驶汽车、飞机、摩托等多种交通工具进行同台竞速，竞速过程中可以用武器以及道具与对手进行攻防。

身经百战的世嘉明星



←异常火爆的竞速游戏。

全明星的大乱斗 世嘉版火爆狂飙

用各式各样的竞技手段击败对手

世嘉对本作也可谓是野心勃勃，几乎拿出了旗下全部明星来参与本作，喜欢世嘉的玩家们看来是不可错过本作了。只要本作模仿得成功，相信销量也不会差到哪去，那么世嘉就会将其系列化，接连不断的推出续作。

而且本作不单是普通的竞速游戏，角色们除了将拥有各自独特的技能以外，还可以使用各种赛车在比赛种，做出各种各样的飙车动作，相当的火爆。游戏中的对手们，除了自己一路狂飙之外，还会给玩家制造障碍，所以玩家的唯一目的就是阻挠对手超越自己，取得最终的胜利。

勇猛大叔拯救爱女

凄冷荒凉的世界，一位最强的斗士为了心爱的女儿踏上了充满危险与未知的旅程

这是一款于E3上公布的完全原创新作，介绍这款游戏之前，我们必须要了解下该作的开发商Cavia公司。听到这个名字时，可能大多数人都觉得很陌生，但实际上，这是一家经常做外包的优秀开发商，像CAPCOM的《Fate/无限代码》、《生化危机安布雷拉历代记》都是由Cavia制作的。再远一点，SQUARE当年的《骑龙者》也是由该公司一手开发，可算是经验老道的老牌厂商。如今，这家公司又将为我们带来新动作冒险游戏《NIER》。 □文/翅膀

Nier



这款作品的名称"NIER"就是游戏主人公的名字，他是一名勇猛无敌的斗士，但为了拯救爱女而踏上了艰难曲折的冒险生涯。该作背景设定在一个阴冷黑暗的世界，这个世界由于某个原因发生了平衡崩坏，到处都是横行的怪物和肆虐的瘟疫，残酷的环境，使得旅途处处充满了危险。主人公NIER的年龄设定为30多岁，他有一个可爱的女儿，但她却感染了名为Black Scrawl的病毒，为了女儿，NIER踏上了寻求解药的征程。在不断袭来的危机中，斗士并不孤单，他有着坚强的盟友，还有一本时刻伴随着他的神秘之书。NIER到底会遇到什么呢？他的女儿会成功得救吗？这一切的答案都将把握在你自己手中。

一位大叔、几名战友，和一本书的故事，即将开始！

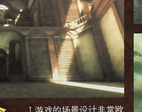
既然是《骑龙者》的公司制作，很多人都会想起《骑龙者》那似好不好、似差又不差的操作感，要知道动作游戏最重要的就是操作手感，不过玩家们应该不用担心，多年的锤炼下，Cavia的操作感绝不会让人失望。

↑光影做得相当不错，至少可以和优秀的欧美游戏一较高低。



SE走向世界的重头项目 欧美化暴力美学

目前关于该作的信息还非常之少，E3上公布出的内容也仅有一段宣传视频而已。在这段不长的影像中，我们看到主人公的动作偏向朴实而流畅，刀剑砍杀起来颇为动感，而且，游戏的出血度十分明显，血腥程度基本达到了欧美同类游戏的水准。人设、怪物设计、背景建筑设计也偏向美式风格。由此可看，这款SE用来"走向世界"的项目之一，还真是有走向世界的气势，虽然是外包的，但SE肯定主导着游戏的开发方向，动作游戏，SE真的很久没有做过了，而这种类型正是欧美最吃香的类型之一，日式RPG在欧美吃不开，就用美式ACT开道，这条路子确实值得一走。就像PS3的《恶名昭彰》一样，由外包的其他公司负责开发，自己发行，就看SE能不能把这条路真正走向成功了。





多年锤炼的理念 打造世界级佳作

该作目前的开发度还比较低，公布出的画面可能会和实际有不少出入，但可以相信的是，既然Cavia夸下了海口，那我们一定会看到一款世界级的动作游戏，相信他没错的。

↑游戏的场景设计非常欧美化，风格也很西式，但更为细腻、华美。

→舞台场景的纵深空间看起来不小。



PS3 / X360	本刊译名：NIER		2010年预定	
	动作冒险	SQUARE ENIX	价格未定	美版
	BD/DVD	人数未定	记忆卡容量未定	审查待定



←本作采用了新世代3D引擎技术，针对X360硬件量身打造，展现全新世代的惊人视觉效果。

↓从本次公布的图片来看，游戏光影效果非常出色，而主角山姆也换了发型。

为X360量身打造！

←在本作中，山姆为了拯救老友而重出江湖。

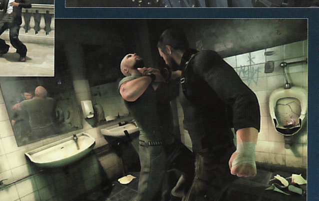
展现次世代风格 给你视觉上的惊人享受！

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION

XBOX 360 X360	本刊译名：分裂细胞 断罪		2009年冬预定	
	动作冒险	Ubisoft	价格未定	美版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

破尘而出的分裂细胞

育碧的XBOX360动作谍报游戏《分裂细胞 断罪》是由Ubisoft蒙特利尔工作室开发，经过好几次延期，真可谓是千呼万唤始出来。本作的主角依然是山姆费舍尔，不过他这次不再是秘密执行任务的美国国家安全局最顶尖的探员，而是一改造型，留着乱糟糟的头发穿着皮衣，给人一副很沧桑的感觉。



等待将物有所值 本作备受期待！

本系列的核心环节一直都是强调潜入，但本作中不再强调利用黑暗环境的潜入，玩家将更像是007那样在白天活动，只要不做出太可疑的举动，就不会轻易暴露身份。游戏中的每件物品都有其物理属性，其中绝大多数都可以为山姆所用，玩家可以把身旁的各种家具投向敌人，甚至能用纸扔到敌人脸上遮挡视线。

深度了解王牌特工背后的辛酸故事！浴火重生的《分裂细胞》系列最新作！



在本作的剧情设定中，山姆为了拯救老友而重出江湖，这次的对手的并非恐怖分子或站在国家和公众对立面的敌人，而是潜藏于自身组织内部，甚至整个美国情报体系内部的威胁。为此山姆不得不选择离开，独自进行秘密调查。游戏中的敌人，有不少是警察甚至全副武装的FBI探员。对付他们时，玩家不能像以前那样毫无顾虑的痛下杀手，所以很多时候只能以躲避为手段逃脱追捕，这无疑对玩家的操作提出了更加严格的要求。

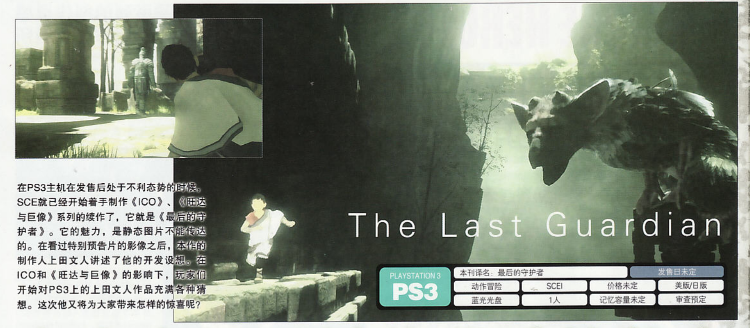
Ubisoft对《分裂细胞 断罪》的设计思路上，在系列前作的基础上进行了革新，这样做是想用新的游戏方式吸引更多玩家的兴趣。并且他们表示，在设计上尽可能的尝试更多新的方向，但是是在得到广大玩家充分认可的基础之上。

制作人员表示，本次的目标就是制作一个全球最棒的潜入游戏，并且舍弃传统潜入游戏一贯的缓慢步调。当然，在本作中使用潜入和阴影仍然很重要，有了流畅的动作系统，玩家的移动速度会比过去更迅速。比如，玩家可以看到山姆快跑、攀爬、下降、跳跃以及微声的暗杀。从E3展上的演示来看，山姆可以爬到管子上，然后快步越过屋檐，行动相当敏捷，玩起来紧张感十足。

众所周知，《分裂细胞》系列自从前作《双重间谍》开始，在游戏中开始加入在光天化日之下的空旷场景中行动的部分，为隐秘作战和潜入增加了更多的挑战性和难度。而在这次的《分裂细胞 断罪》中，这种游戏设计理念还将得到进一步的强化。

从目前官方公开的游戏画面来看，山姆不得不在大白天面对全副武装的警察的搜捕，但却不能像以前那样轻易使用致敌人于死地的各种暗杀方法，只能依靠隐藏于人群中或是逃跑来求生。制作人Ferland表示，这种新设定可能会使一些玩家在游戏最开始感到有些迷茫，但当玩家真正上手后，很快就能体验到这种新游戏方式的乐趣以及其所蕴涵的潜力。

他还透露开发小组在游戏设计上大幅简化了操作难度，会用前后相联系的进攻、隐蔽互动式的操作来代替原先复杂的组合按键操作。　□文/七曜



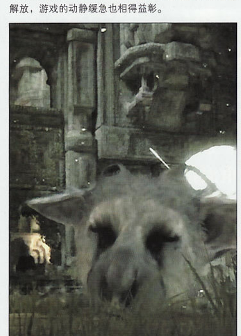
在PS3主机在发售后处于不利态势的时候，SCE就已经开始着手制作《ICO》、《旺达与巨像》系列的续作了，它就是《最后的守护者》。它的魅力，是静态图片不能传达的。在看过特别预告片的影像之后，本作的制作人上田文人讲述了他的开发设想。在ICO和《旺达与巨像》的影响下，玩家们开始对PS3上的上田文人作品充满各种猜想。这次他又将为大家带来怎样的惊喜呢？

向大家揭示神作背后的秘密

经过两年的开发，曾经在无数玩家心中留下难以磨灭印象的《ICO》和《旺达与巨像》的后?续作品终于浮出水面。这次我们将从该系列的领衔制作人上田文人先生那里探寻这部全新大作的秘密。

——巨大的生物真是很抢眼啊。这个创意是最初就想好的吗？

上田文人（以下、上田） 制作组管这个神秘的生物叫“大鹫”，这个主意是一开始就想好的。在设计的时候，我们就想着不能局限于《旺达与巨像》中的阿格罗（那匹马）的样子，最后我们从“鹫狮”这种传说中的生物那里得到了启发，把它设计成一个兽首长翅膀的怪物。最近日本（SCE）的游戏销售状况和PS3一样不是很好，所以我们在设计游戏的时候选择了一个强度比较高的主题。玩家操作的是软弱的少年，而大鹫的存在则很好地调整了游戏的平衡性。少年不能依靠自己的腕力解决敌人，但是他把大鹫带到那里之后，就可以把它们一网打尽。玩家们压抑的心情得到解放，游戏的动静缓急也相得益彰。



——大鹫的设计看上去十分独特。

上田 （现在PS3的机能）就算是制作现实中猫狗的具体造型也可以做到十分细致，就连口腔黏膜的质感都可以做出来。实际养过猫狗的人，在玩到这个游戏的时候，就会有一种真实感，从自然的感触出发，感受自然之外的地方。我们在设计中不停地摸索，采用了许多动物的要素，就是自己看起来也感觉蛮奇怪的。但是这正是我们所追求的效果。作为“怪异的生物”，其中最重要的一点就是不要破坏游戏的平衡性。现在游戏中有许多可爱的角色，但是这些可爱的形象已经符号化了。另外要表现出真实动物的那种魅力也是很复杂的事情，因为是PS3主机，所以我觉得应该可以表现出来。生物的表现，像眼球的转动，动作的时候体毛的变化，以及各种感情的表达方法。我们考虑了很多，这对于我们来说确实是一大挑战。

——大鹫的动作看起来很自然，是怎么做的呢？

上田 我在小时候养过狗和猫，还养过鸭子和猴子。在无意识之间，各种动物的动作就在我的脑海中留下了深刻的印象。不过我做的游戏很少，只有ICO和《旺达与巨像》，这些游戏里的对白都很少，动物是不说话的，这些设计概念被充分活用起来。因此它的动态我们掌握得十分仔细，在设计的时候我们也参考了许多种不同动物的特征，最后将动作合成在一起。

——少年是怎么认识大鹫的呢？

上田 他们的初次相逢目前还是秘密（笑）。如果现在就把这个秘密说出来的话，玩家们会说这是剧透的。

——俯身，攀爬，抓住周围的障碍，这些要素在本作中都有表现吗？

上田 有的。我们在设计游戏的时候采用了完全真实的物理引擎。不只是单纯地为了导入新的制作技术，而是为了 更切实地表现出游戏的主题。比方说大鹫衔着木桶吞下的动作，物理引擎计算了木桶与大鹫的嘴接触的动作，再顺着口腔的结构，由惯性滑向喉咙之中……玩家在玩这个游戏的时候会产生一种感觉：“这个游戏真是令人心胸舒畅，我想进入这样的世界。”

——标题也是独具匠心的。

上田 是啊。TRICO的含义有很多，TRI是3的意思，表示本作是ICO的第三代；日语中的TRICO（トリコ）是“俘虏”的意思。也可以理解为鸟（大鹫）的孩子（とりのこども），也可以理解为鸟（とり）和猫（ねこ）的组合。总之这个游戏的标题可以理解为很多意思，可以说是一语N关吧。本作不只是为了表现动物可爱的一面，也表现了动物作为自然的产物的野蛮的一面。

——游戏中出现的铠甲士兵是什么人？

上田 他们是类似人的，人形的……总之是烟雾系的敌人所表现不出的形态的敌人。这些敌人本身看起来和人类没有区别，但是又和真正的士兵不一样。他们对于主人公少年来说，是可怕的威胁；但是在大鹫面前，他们就显得没那么厉害了。说起来这些敌人的设计也费了我们不少工夫，不过关于他们的详细内容现在暂时保密（笑）。

——那么游戏是否对应网络功能，还有，在什么时候发售呢？

上田 至于网络功能是否实现，现在还不能说。但是我们也想在游戏中加入网络的要素，但是以前的2部作品是没有联网要素的。至于发售日，现在还不确定。在适当的时候，我们会对外发表的。玩过ICO和《旺达与巨像》的人一定会对本作充满期待的。对于我们来说，能够给拥有PS3的玩家们带来新的乐趣，这是一件好事。我认为《最后的守护者》就是这样的一个游戏。请大家继续期待。

“TRICO这个名字有很多层意思，玩家们将在游戏中体会到含义。”

WO MORE HEROES2

NINTENDO Wii	本刊译名：末路英雄 垂死挣扎			发售日未定
	动作	Grasshopper	价格未定	日版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	17岁以上

身为御宅族且个性傻气的杀手！

《末路英雄：垂死挣扎》自从于去年的TGS 2008中正式公布，之后一直处于保密状态，并没有公开任何游戏相关情报。在本次E3 2009即将召开之前，终于有了本作的消息流出。《垂死挣扎》是前作的正统续作，在之前的故事中，职业杀手特拉维斯接受了刺杀任务，而出现在他面前的却是另一名银发暗杀者海尔特，经过一番激烈的厮杀海尔特倒在了特拉维斯的剑下。就在此时美丽的西尔维亚突然出现，并告知特拉维斯已经成为UAA（杀手协会）排名第十一位的顶尖杀手。这个突发事件让特拉维斯深感不安，为了查出幕后的指使，他展开了行动。本作中西尔维亚再次出现，给特拉维斯带来了新的任务和惊喜。官方表示在本作中采用将采用Wii MotionPlus附件，这样一来即便是玩家腕部轻微的运动，也能够被精确的即时捕捉。 □文/七曜

展示杀人的青春故事

←本作夸张的打斗动作和非常血腥的画面给人留下了深刻的印象，玩起来可谓是爽快感十足。



一个男人的战斗 尝试下双刀的厉害



系列的创作灵感来源于制作人上厕所

首席制作人须田刚一日前在接受任天堂官方杂志采访时，透露本系列原本计划是在360上推出，游戏的创作灵感是他在方便时想到的。

本作是一款非常另类的动作游戏，主人公在游戏中的目的是要成为世界第一的职业杀手。无论是故事叙述还是画面风格，整体上都有强烈涂鸦风格和日式漫画的感觉，玩过前作的玩家可以再次期待特拉维斯的精彩表现。



用光刀砍杀对手

←战斗主要使用“光束刀”进行。基本攻击是按着A键及挥动Wii remote来控制，根据Wii remote的角度可分为上方或下方攻击。

→上方攻击能快速连续使出，而下方攻击则攻击力高，但出招慢。使用光束刀需要电力，当光束刀没电时则需要充电。



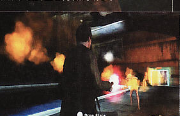
超级血腥的战斗 发动怒涛般的斩杀技

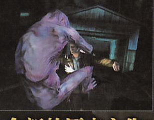
SILENT HILL SHATTERED MEMORIES

NINTENDO Wii	本刊译名：寂静岭 破碎的记忆			2009年预定
	动作冒险	KONAMI	价格未定	日版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	17岁以上

KONAMI于1999年在PS平台推出的恐怖游戏《寂静岭》，以其独特的游戏方式和令人窒息的恐怖氛围让所有玩过的人印象深刻。本次E3发布会之前，KONAMI又公布了初代作品的Wii版移植重制作品——《寂静岭 破碎的记忆》。本作利用次世代主机的性能对画面和恐怖效果进行了加强，还加入了对应Wii体感操作的控制方式以及改进谜题的破解方法。与原作最大的不同就是玩家完全无法战斗。主角用大部分的时间探索整个小镇。他没有发现任何武器。当怪物出现时，玩家能做的只有逃跑，或是藏在桌子底下并寻找逃跑路线。玩家仅仅拥有手机和手电筒两个重要工具，两个工具几乎随时都要用到。玩家利用摇杆控制移动并于Wiimote打开手电筒，尝试完全沉浸于Harry的动作中。 □文/七曜

→玩家需要随时的观察周围，并利用Wiimote来寻找解谜道具。例如，翻开一个杯子找到里面隐藏的钥匙。





全新的原点之作！让玩家寻找破碎的记忆

本作将进行大改进 体验到不同以往的作品

本作不会完全遵循初代的剧情路线，玩家将被给予更多的选择权，游戏的自由度会比以前更高。主角将扮演多重身份，很多故事也不必再按照固定的顺序来完成。

↑由于本作中玩家没有武器，所以如何躲避怪物的攻击将成为战斗重点。

碰到怪物就得逃跑

↑图像比原作有了明显的提升，敌人被高清化。

用另类方式来重温初代

CHECK UP! 万能的手机帮助玩家脱出困境



主角的手机不光有照相和语音信箱功能，还有其中的记事本功能，可以允许玩家在地图上记录，并且可以通过手机存储游戏。照相功能可以允许玩家拍摄游戏中的任何地点，甚至可以帮助玩家看到肉眼看不到的东西，手机还可以帮助玩家寻找解谜的信息。

DRAGON BALL RAGING BLAST

ドラゴンボール レイジングブラスト

PS3 / X360	本刊译名：龙珠 愤怒冲击			发售日未定
	动作	NBGI	价格未定	日版
	BD/DVD	人数未定	记忆卡容量未定	审查待定

深受全世界观众喜爱，拥有极高人气的《龙珠》又要推出新作了。这款是对应高清机版的动作游戏，同时也是高清机的第二款《龙珠》游戏，不同于格斗游戏的前作，这款新作将摇身变为3D动作游戏，虽然游戏的情报还非常有限，但根据厂商的说法，"破坏"、"高速"、"战略"就是游戏的关键词，前所未有的全新体验会让玩家感受到"史上最强的三次元热斗"。从画面上来看，孙悟空、小林、贝吉塔、弗利萨皆有出场，由此看来，那美克星上的超级赛亚人篇战斗会是新作主打吗？ □文/翅膀



←↑Z战士的最大本事就是发波发波再发波，游戏中的对波场面也会是最眩目的高潮。

Z战士之魂爆发！挑战极限！

《龙珠》最近几年在家用机上推出最多的，就是格斗游戏了，光PS2上就拥有多个版本，时间跨度一直到《GT》中的超一星龙完结，除了剧本在不断完善扩充，游戏的打击感、特写、演出特效，以及对原作的还原镜头一直在增强。这次的次世代动作新作，会发挥到何种程度呢？



↑卡美哈美哈一作比一作好看。

游离生死与愤怒之缘 赛亚人之血爆发金色光芒！



一原作经典的一幕，觉醒的超级赛亚人向弗利萨挑起决战。



孙悟空

在地球长大的赛亚人，《龙珠》永远的最强者与主人公，本作他的实力会如何呢？

感受那份经典气息 重归传世龙珠世界



↑欣赏表演和原作再现依然是游戏的主打乐趣，这也是收集要素之一。

ドラゴンボール 天下一大冒険

てんかいちだいぼうけん

NINTENDO Wii	本刊译名：龙珠 天下一大冒险			2009年7月23日
	动作游戏	NBGI	7140日元	日版
	DVD	1-2人	记忆卡容量	年龄等级

再次重温小悟空童年的奇妙冒险

作为日本漫画史上最为经典的一部作品，《龙珠》在全球范围内都有着极高的人气，特别难能可贵的是，这份人气能够一直经久不衰。以《龙珠》为题材的游戏这些年来也都推出过了许多款，基本上都是以角色扮演或是对战格斗这两大类型为主，特别是格斗，Z系列和SPARKING系列可以说是这几年销量和人气最好的作品了。

如今，Wii上继上次的格斗版作品之后，这次终于公布了一款以龙珠为题材的新作：《天下一大冒险》，这是以原著漫画为蓝本改编的3D横版动作过关类型的游戏，预定于今年7月23日发售，售价为7140日元。 □文/北斗

经典角色都将再次登场





←↑原著中的那些经典角色们都将登场，包括那些让人印象深刻的反派们，例如这个从红缎带军团基地一直追杀到企鹅村的蓝将军……

游戏的剧情方面将以小悟空童年时期收集龙珠的那段冒险经历为主线，从最初在山中与布尔玛的相遇，以及使用如意棒大战红缎带军团、捣毁其基地、对决杀手桃白白，直到参加天下第一比武大会以及对战宿敌短笛大魔王为止。



↑这个场景大家还记得吗？水底寻找龙珠的那段，一会之后应该就是小悟空吃巨型烤鱿鱼了。



↑→左上角的红槽代表小悟空的体力，体力槽下面那三段则应该是气槽了。

为了集齐七颗龙珠 欢乐无限的大冒险

注目！拿Wii Remote手柄当"光枪"使

游戏平常会以3D的方式进行操作，玩家也是以横向方式进行过关，遭遇头目敌人则改以格斗方式进行。当然，也有针对Wii的特性所增加的专门的体感操作，例如Wii Remote手柄就将具备类似光枪的功能，直接把光标移动到敌人身上就能锁定该敌人，之后展开华丽的连击吧！



DARK VOID

PS3 / X360	本刊译名：黑暗虚空		2009年9月22日
动作冒险	CAPCOM	59.99美元	美版
DVD/蓝光	1人	记忆容量未定	审查预定

飞碟劫持、对抗外星人、保卫地球

游戏的故事讲述的是几百万年前就已经出现的外星神秘力量创造出了邪恶的生物并攻击人类，虽然一部分人类研究出了将这些被称作"神"的外星人与人类相隔离的方法，不过，这一切却突然发生了改变。

而我们的游戏主角就是这么一个倒霉鬼，被一帮称为"看守者"的外星人劫持，发现自己处于真空封闭的外星空间之中。事实上，"看守者"已经劫持了不少人类，主角除了要探索自己所处的新环境，找到离开的方法之外，还有"拯救人类世界"这么一个小问题需要解决……

本作是由曾经制作过《血色苍穹》的人员所开发的科幻动作射击游戏，CAPCOM代理发行，预定在XBOX360、PS3和PC上发售。 □文/北斗



充满未知的冒险

主角所有的器械都是可以升级的。比如背上的推进器一开始只是个"跳跃器"，能短时间飞行，不过到后来就能够升级成喷气推进器，可以自由飞行。其他的许多物品也都是如此。



在黑暗的太空之中与外星人的飞碟战斗

后期主角配备喷气推进器之后，还需要面对敌方飞碟，据说还能劫持敌人的飞碟来进行驾驶。



←本作画面看上去精细漂亮，大型物体给垂直作战带来很强的空间感和速度感。

↓演示最后隐约显示出一个机器人，可能是某一关的关底。



外星"看守者"为何要劫持人类？

←冒险过程中将要遇到各种各样的外星生物敌人。



不断升级的装备

→除了室内和地面战外，游戏中还准备了大量太空中的战斗场景，玩家将使用喷射器遨游在太空之中。

游戏场景丰富 恐怖与科幻的结合

从茂密的热带雨林，到漂浮在空中的外星街道，神秘的外星高科技建筑，令人眩晕的高度……

DANTE'S INFERNO

PS3 / X360	本刊译名：但丁的地狱		2010年预定
动作冒险	EA	价格未定	美版
DVD/蓝光	1人	记忆容量未定	审查预定

由RedwoodShores工作室开发、EA代理发行的全新动作游戏《但丁的地狱（Dante's Inferno）》。本作取材自经典文学作品《神曲》，描述的是一个人游历中古时代基督教地狱的故事，相信看过这本文学名著的朋友已经能够猜到大致的剧情走向了。

游戏制作人Jonathan Knight在接受采访时表示："我必须要说我们一直努力保持这种动作冒险类的东西。这类游戏非常有爱，对我们来说更重要的在这个类型游戏里面发挥我们的长项，而不是去尝试些稀奇古怪的新东西。"

从目前已知的情报来看，本作整体架构和操作系统上可能会类似于战神，也是一款硬派动作游戏。 □文/北斗

激烈的近身战 随时会陷入危机

在游戏中，但丁会遇到一如诗文中所描述的幽灵。当然，他们的对话会有所删减，毕竟这是一款游戏而不是诗文。

←地狱中将遇到各种敌人。

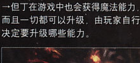
←虽然原著本身有对抗教廷统治的意味，但游戏不会涉及这方面的内容。

穿越十层地狱

→负责插画设计的Wayne Barlowe有过许多著名作品。

见证丑恶的众生相

在地狱中的游历



→但丁在游戏中也会获得魔法能力，而且一切都可以升级，由玩家自行决定要升级哪些能力。



←除了游戏之外，本作还预定将会推出同名电影。

取材自文学名著三部曲中的首发

CHECK UP! 武器透露：死神镰刀&圣十字架



本作的战斗系统结合了"死神镰刀"与"圣十字架"。游戏初期就会取得镰刀，它拥有多种用途，并可以造成严重的伤害。"十字架"则是碧儿翠丝（Beatrice）给玩家的，上头附有圣神力量，可以搭配镰刀使用。

本作是以前作《龙士传说》世界观为基础，由《无双》系列制作小组“ω-Force”所打造的PS3独占动作RPG。玩家将会操作由3位不同类型的角色组成的队伍，运用剑与魔法横扫敌人，展开广大的冒险。



用剑与魔法演绎一骑当千！《无双》系列制作小组“ω-Force”打造 在PS3上延续拜亚希恩大陆的传说



↑本作采用了一个新的游戏概念“互动式场地”。例如被攻击打中后，石柱会倒塌，火系魔法可以让物体燃烧等等。玩家可以将倒塌的石柱拿起来作为武器，利用地形的变化开拓出新的道路。

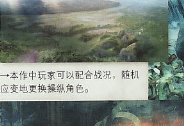
阿雷乌斯

擅长使用剑与魔法攻击的魔剑士，剑术十分了得。由于自己是由人类与精灵所生的半精灵，所以在成长的过程中时常受到旁人的排斥。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：三位一体 龙士传说零			发售日未定
	动作角色扮演	KOEI	价格未定	日版
	BD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

本作故事的舞台，是在一块由各个民族共同居住的大陆“拜亚希恩”。这个拥有独特神话、历史，而且魔法与文明共存的世界，运用了PS3的强大机能才得以实现，用如同油画般笔触的画面重新构建而成。在这个带有独特气息，变得更加华丽的世界中，所要描述的是在前作中就提到过的“由魔王巴洛尔所引起的战乱”。这次将会解开前作中谜一般的历史，本作的性质是前作的前传。

前作中融合了庞大剧情与自由度超高的故事剧本，在本作中依然得到了继承。除了游戏核心部分的主线故事外，游戏也准备了许多支线任务。到底要进行哪一段故事，全部都由玩家自由选择。在游戏过程中，可以写下一部并非单一路线，只专属于自己的战斗叙事诗。 □文/七曜



←前作中出现的丁加尔帝国。本作中反派敌人魔王巴洛尔，就曾经一统丁加尔帝国。

→本作中玩家可以配合战况，随机应变地更换操纵角色。

←在地底湖遇到魔物集团的阿雷乌斯等人，他们凭借各种魔法的连携作战，成功封锁了魔物的进攻。

活用魔法和地形 将所有魔物一网打尽！



塞莲

能运用如同特技一般的拳脚功夫，和分身等变化自如的灵巧身手来进行战斗，并且擅长各种迅速移动的奇袭攻击。她也是遭到人类迫害的吸血种族少数残存者。

达古撒

他是战斗能力优秀的伯丹族战士。能空手应战的壮汉，会用各种摔投技或以自己的怪力来对付敌人，还能挥动随手捡来的石柱等作为武器。

用武器与魔法战斗的“剑魔团队”

本作的战斗队伍是由使用武器与魔法等不同攻击方式的3名队员组成。虽然说一次能够操纵的角色只有一个，不过在战斗中还是可以自由切换角色。通过这个系统，玩家也可以先派人作为诱饵牵制敌人行动，然后再趁这时由其他角色展开攻击，并且再对被浮空的敌人进行追击这种三人联手行动的攻击方式，因此在游戏中玩家将可以享受到超豪迈的招式与华丽连续攻击。

不管是谁都可以随时随地，毫无困难地切换操纵角色，而且正因为可以让玩家随心所欲地切换操纵角色，所以才能构成很多富有想象力的合作攻击。凭借这个剑魔团队的行动，玩家便可以实际感受到宛如是结合队伍全部成员之力应战的战法。比如塞莲以短剑的刀刃接受阿雷乌斯所咏唱的闪电魔法，玩家便可以发动闪电斩攻击，游戏中会有许多类似这样结合魔法与武器的联手攻击。

E3展最吸引眼球的词语

体感

无限体感，无限未来

三大主机体感功能原理完全揭秘 技术的创新者VS物美价廉的理念

今年E3展最吸引眼球的词语之一非"体感"莫属了。除了一直以此为最大卖点的老任推出了加强版的动作感应器WiiMotion Plus之外，甚至连素以追求硬件高性能与画面高清的微软与索尼也不甘寂寞，相继发表了各自的体感装置。尽管在三家硬件厂商的发布会上也公布了许多期待中的大作，甚至有小岛拍肩、FF14开发计划等等重大消息，然而"体感"仍旧成为了人们最为关注的内容。

关于游戏机的体感功能，最早涉及这个方面的应该是任天堂那创意十足但却结局惨淡的VB主机了，过于前卫的理念因为没能与现实和大众良好结合落得个悲惨的下场。之后是PS2时期的EYE TOY，这个在刚推出后也曾经风靡过一段时间，然而因为其支持游戏数量过少，以及玩法上的相对贫乏，最终没能掀起大浪，只是昙花一现。

这一代主机刚开始，任天堂的新主机发表之前，曾经有过一段玩家自制的高水平"伪"老任宣传视频，里面就将其描绘成了一个配以特殊眼镜周边以实现虚拟现实玩法的全新体感主机，相当之吸引人。最后的实际情况是：老任的新主机Wii确实是以体感功能为最大卖点，但其前卫程度远达不到那段伪宣传视频中那般，主要还是通过手柄的感应功能来实现部分的体感功能。然而即便如此，Wii仍然取得了非常大的成功，虽然比360晚发售整整一年，但其世界范围内的累积销量却是另外两位对手的总和。同时，体感化的Wii大力拓展了新的用户群，许多"传统非玩家"也成为了Wii的忠实用户——尽管相应的，Wii上的传统类型大作减少，甚至被某些玩家戏称为健身机，但谁也无法否认其在商业上的巨大成功。这点，从本届E3上另外两家对手都终于争相给自己的主机追加体感周边就足以证明。



↑今年E3展上，体感设备成为了厂商的宠儿。

当然，"体感"这个功能如何实现、如何运用都值得研究，尽管如今看上去三家厂商都将实现体感的列装化，但不要以为只要是体感就都是一个样了。如果你有仔细研究三家的产品的话，就会发现有着非常大的区别：不仅仅是技术上、功能上、玩法上，甚至还包括理念和目的上的巨大差异。同样，相信许多玩家朋友在看过上期的E3报道后，都对微软和索尼的全新体感设备非常好奇：它们的原理究竟是怎样的呢？三家厂商的体感设备究竟有着怎样的区别呢？用这些新设备能够产生怎样的新玩法呢？新设备发售后会对三家厂商目前的格局产生多大的影响呢？……

对于以上疑问，小编也和大家一样抱有很强的好奇心，那么，这次就让我们一起去试着解答上述疑问吧。 □文/北斗

体感原理揭秘：Wii篇

——虽然使用的技术谈不上新颖，但任天堂是目前最大的成功者

作为三大主机中体感功能的先行者，Wii的体感乐趣由于有着任天堂强大的创意与丰富的软件阵容，使得其被大众玩家所接受并得到了很好的普及，然而仅就技术层面来讲，Wii的体感功能其实根本没有任何的"高科技"含量。关于其技术层面的具体实现途径，本刊以前的科普园地栏目中曾经有专门撰文进行过非常详细的解说，这里限于篇幅，小编就尽量用简单易懂的语言做个大概的说明吧。


↑Wii所运用的体感技术其实很简单。

简单来说，Wii的动作感应主要通过两种途径的综合或是其一来实现：首先是运用"3点确定一个平面"的原理，利用红外线进行动作感应手柄所在的位置；其次是运用手柄内置的重力加速感应器，可以感应出手柄向何处移动或倾斜。

关于前者，我们都知道Wii的标准配置里有个感应槽，玩游戏的时候需要放到电视机上，这个感应槽实际上就只是四个LED灯而已，两端各有两个，这两端的LED相当于红外线光源，而手柄底部有一个红外线接收器，通过判断感应槽两端的LED位置就能确定手柄的位置——这是非常简单的中学物理知识。对于一些需要用到精确定位的Wii游戏来说，是必须用到感应槽的，当然，因为其实际功能也就是作为两个红外光源，所以将其替换成两枝蜡烛或是两枚通电的白炽灯泡也可实现同样的效果（尽管从实际的操作情况来看效果会不大稳定）。

而重力加速感应芯片就是通过手柄内置的感应器来判断手柄在XYZ三条空间轴上的移动，之后再将其通过蓝牙返回给Wii，这个芯片的成本大约在10美元左右，也不是什么新奇的东西。这个功能一般对应运动类游戏或是赛车游戏，并不一定需要用到感应槽的配合。

Wii的感应槽使用时需要平行放在显示设备上面或者前面并保持与玩家正对，使用最大有效距离是5米。通过这些设计和设备，Wii就可以精确检测到控制器的在屏幕上指向和它在三个轴上的移动，加速和倾斜了。尽管其手柄的的瞄准设计类似于光枪，但是与传统光枪只能在阴极显像管电视上使用不同，其是可以在各种电视甚至投影仪上工作。

TOPIC "双截棍"为何没有倾斜设定?

同为标配周边的"双截棍"虽然也内置了动作感应功能，但并无倾斜等判定。假设在3D空间中有一个点，移动该点，它在空间XYZ轴上的坐标值就会发生变化，但是无论向哪个方向转动或者倾斜这个点，它的坐标值都不会改变，因为点并没有体积，更不存在转动或倾斜的概念。改变条件假设空间中有两个距离固定的点，为了方便理解连接两点视其为一条线段，大多数情况下移动或者倾斜这条线段时，两个点中至少有一个点的坐标值会发生改变。但如果以这条线段本身为轴的话，转动这条线段，其两个端点的坐标值都不会改变。但如果空间中存在的是不在一条直线但相对位置固定的三个点，连接三点产生一个三角形，无论如何移动转动这个三角形，都不可能存在所有三个点坐标值都不改变的情况。



体感原理揭秘："PSi"篇

——利用现成技术的功能强化版，什么时候能够上市才是关键



←这个应该算是PS3专用的"改进版"的EYETOY了。

索尼在发布会上并没有将其发表的全新体感设备公布正式的或是暂定的命名，由于外形上的原因，也有人将其称为"PSi"，我们暂且就以此来称呼它吧。其实要说PS3的体感设备的话，最初手柄的"六轴"功能也大抵算是体感的一种吧，不过因为本身的半吊子设计、以及严重缺乏游戏的支持（除了山脊和MGS4等少数游戏勉强算是"用了"），最后成为一个泡影。

说到索尼这个新体感周边，其在技术层面上就真没有什么好说的了——甚至比Wii都不如，基本上还是EYETOY时代的老一套。其进化之处主要在于那个类似麦克风的遥控器，在遥控器顶端配有一个可以变换色彩的LED，再配合显示设备上的摄像头——发表会上用的是EYETOY摄像头，来共同实现"体感"的判定。控制棒上的LED光源可以让EYETOY更为精准的捕捉到其3D空间的相对位置，而控制棒中内置的加速感应芯片则是用来判定位移和重力加速。这也可以看成是类似Wii的两项功能的综合，虽然前者需要用到摄像头看上去更像是微软的PROJECT NATAL，但本质上其实与Wii的空间判定技术差不多；至于后者那个功能，则纯粹就与Wii相同的。

就具体技术而言，索尼这个周边可以看成是老任的反向成像原理：老任的是一个接收器两个光源，而索尼的则是两个接收器一个光源。放置在电视上的EYETOY相当于两个接收器，而玩家手中的LED控制棒则相当于一个光源，根据两个接收器的位置，以及光源在接收器上的成像坐标，同样可以计算出光源的三维坐标，这就好像人用两只眼睛就可以知道物体的远近一样。

发布会上他们也示范了用控制棒来进行的体感效果，除了可以通过EYETOY把玩家的身影实时跟游戏画面进行合成之外，玩家手上的控制棒可以"变身"成为网球拍、球棒、刀剑、流星槌、鞭子、手枪等各种外型。演示人员表示目前这个周边还处于工业设计原型阶段，估计最终的成品在外观和功能上还会有一定的改进。

索尼这个周边最大的卖点在于精准性上远较Wii要高得多，Wii的体感判定不但精准性不够而且有明显的延迟——玩过其上一些对判定有较高要求游戏的玩家应该对此有深刻体会，这也是为什么任天堂会推出加强版WiiMotion Plus的缘故了。从索尼的发布会演示情况来看，已经可以用控制棒来写字达到了非常高的精准性，而据索尼表示这个控制棒可以精准的捕捉1:1的实时空间动态，可以广泛运用在各种游戏上。

TOPIC EYETOY与审判之眼

EYETOY在PS3上也被用过，如《审判之眼》这个卡片游戏。不过EYETOY在这里算不上是体感，因为：每张游戏卡片里都嵌有一种类似超市条形码的东西，它里面的程序信息被EYETOY读取之后可以将信息传输至PS3主机，然后在显示器上显示出不同怪物的立体化图像。



↑EYETOY在《审判之眼》中是作为信息读取装置使用的。

TOPIC 山寨？"PSi"的"先行者"……



←虽然不是什么值得提倡的用法，不过也算先行者了。

呃……虽然说出来可能有些不合时宜，不过就小编所知，去年年底某款少儿不怎么宜的游戏也曾经发售过类似"PSi"的周边。那款电脑游戏名为《激萌女仆爱丽丝》，同时发售的周边包括一个摄像头和一个控制棒，原理方面与PSi颇为相似（当然效果要糙许多），玩家可以通过控制棒来对游戏里的女仆做一些不怎么那什么的举动……

体感原理揭秘：PROJECT NATAL篇

——语音识别、表情识别、全身体感扫描，功能彪悍的创新产品

好，终于到了本文最重点的部分了——至少从技术层面的前沿性和创新性上来讲，微软的PROJECT NATAL确实要遥遥领先与另外两家。首先先让我们完整的看一遍微软关于PROJECT NATAL的官方新闻稿，仅仅这个就能解答不少轶闻。

纳塔尔计划是如何工作的？

●纳塔尔计划传感器。纳塔尔计划是全球首个将RGB摄像头、深度传感器、多阵列麦克风，和运行特定软件的可定制芯片整合到一起的全新提供，纳塔尔计划将为每台Xbox 360主机带来这种体验。Xbox 360独家提供纳塔尔计划传感器，通过跟踪人体全身运动、识别每种语音、创造无遥控器的乐趣和社会化娱乐。

●RGB摄像头。纳塔尔计划拥有一个能提供三原色影像的视频摄像头。作为纳塔尔计划传感器的一部分，RGB摄像头主要负责脸部识别及其他功能。

●深度探测器。一个配备了单色CMOS传感器的红外投影仪允许纳塔尔计划在任何光照条件下识别房间内的三维空间（而不是将房间作为一个2D图像来识别）。

●多阵列麦克风。纳塔尔计划内置一个麦克风，通过声音来识别语音，并过滤环境噪音。多阵列麦克风提供无耳麦的Xbox LIVE多人交谈，及其他功能。

●（运行有微软专利软件层的）定制芯片。这一专利软件层使得一切纳塔尔计划的魔法得以成真。这个层，使得纳塔尔计划与目前市场上的任何其他技术都卓而不同，使得纳塔尔计划有能力识别人体并过滤其他视觉干扰。

浅析纳塔尔计划体感原理

说到微软的纳塔尔计划，关于其功能方面最核心的其实就是三点：面部表情识别、全身动作识别以及语音识别。面部表情识别通过RGB摄像头完成，语音识别通过多阵列麦克风完成，这两项功能在目前其实已经是比较成熟的技术了，例如苹果有个产品就能较好的完成表情识别，而语音技术方面在不少高级一点的电子玩具上也有应用。小编比较感兴趣的是全身动作识别功能，按照微软的官方描述，是通过那个"深度探测器（depth sensor）"来完成的。

一般说到三维扫描仪器，通常被定义为一种用来侦测并分析现实世界中物体或环境的形状（几何构造）与外观资

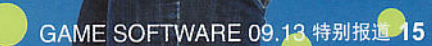
全身动起来
体感才能投入

TOPIC "纳塔尔计划"究竟是什么？

"纳塔尔计划"这个名字的由来有多层含义。首先，微软公司一向习惯以全球城市名来作为其项目的开发代号。因此，来自巴西的该项目负责人Alex Kipman选择了一座位于巴西东北海岸的城市Natal纪念他的祖国。此外，Natal这个词在拉丁语中也有"诞生"（"to be born"）的含义，因此用这名字来命名再合适不过——这个命名的含义与本刊上期所推论的差不多，只不过主次顺序反了（汗）。



↑不知最后这个体感设备出来后还会不会这么叫呢？



TOPIC 纳塔尔计划将如何改变未来游戏方式?

无控制器游戏与娱乐。纳塔尔计划提供了一种全新的游戏方式——无需控制器。它利用传感器来跟踪人体的运动，识别面部，甚至倾听你的语音。只要你知道如何甩手、扭腰、或说话，就可以立刻和朋友一起体验纳塔尔计划的魅力。

●全身游戏。纳塔尔计划为你提供了一种让身体所有部位都游戏起来的方式——头、手、脚和躯干。无遥控器游戏，意味着你不再控制超级英雄，而你就是超级英雄。全身跟踪，使得纳塔尔计划的传感器能捕捉你的每次动作，从头到脚，提供全身的游戏体验。

●个性化游戏。纳塔尔计划可以在游戏中提供识别玩家面部和语音的独特体验。你可以和游戏中的角色打招呼、说话，或者直接跨一步进入传感器的视野，就可以登录 Xbox LIVE 与好友交流。只有纳塔尔计划足以智能到记住各种语音和面孔。如此个性化的娱乐前所未有。

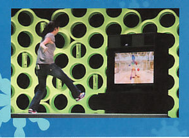
●站起来游戏。纳塔尔计划让你离开沙发，站起来游戏，获得快乐。纳塔尔计划的每种体验都为了让玩家动起来、笑起来、蹦起来、众乐乐而设计。纳塔尔计划让社会性游戏真正站了起来。

●轻松体验游戏乐趣。纳塔尔计划极大推进了乐趣的分享。你将可以和朋友们一起观赏电影，无论是同处一室，还是远隔千里——无需耳麦，无需键盘，无需任何控制器。只有你和你的朋友、家人和全新的娱乐方式。

科（如颜色、表面反照率等性质）的科学仪器。收集到的资料常被用来进行三维重建计算，在虚拟世界中建立实际物体的数位模型。这些模型具有相当广泛的用途，三维扫描仪的制作并非依靠单一的技术，各种不同的重建技术都有其优缺点，成本与售价也有高低之分。目前并无一体通用之重建技术，仪器与方法往往受限于物体的表面特性。例如光学技术不易处理闪亮（高反照率）、镜面或半透明的表面，而雷射技术不适用于脆弱或易变质的表面。

能够实现全身动作扫描的方式从理论上来说有许多种，而根据比较可靠的分析，微软的纳塔尔计划是采用的“时差测距（time-of-flight）”的非接触式扫描方法。所谓时差测距，其采用的是一种主动式的扫描仪，使用激光探测目标物。激光测距仪确定仪器到目标物表面距离的方式，是测定仪器所发出的激光脉冲往返一趟的时间换算而得。即仪器发射一个激光脉冲，激光打到物体表面后反射，再由仪器内的探测器接收讯号，并记录时间。由于光速c为一已知条件，光讯号往返一趟的时间即可换算为讯号所行走的距离，此距离又为仪器到物体表面距离的两倍，故若用t代表光讯号往返一趟的时间，则光讯号行走的距离等于ct/2。

显而易见，时差测距式的3D激光扫瞄仪，其量测精度受到我们能多准确地量测时间t，而由于可测时间所导致的测量精度问题也是影响这项技术准确性的最大制约条件。激光测距仪每发一个激光讯号只能测量单一点到仪器的距离。因此，扫描仪若要扫描完整的视野，就必须使每个激光讯号以不同的角度发射。全面扫描可通过本身的水平旋转或系统内部的旋转镜达成此目的，旋转镜由于较轻便、可快速环转扫瞄、且精度较高，是较广泛应用的方式。典型时差测距式的激光扫瞄仪，每秒约可量测10000到100000个目标点。



纳塔尔的精确度问题

从微软发布会的现场实际试玩情况来看，虽然这个周边看上去可以对玩家进行较为准确的全身动作扫描，但实际上玩家的形象反映在游戏中其实只是一个大致的轮廓。仅从演示情况来看，扫描仪并无需对玩家整个身体的全部细微部分都扫描和反应到，而只是针对四肢、躯干以及头部这几个“大块”来进行识别和判断。这样的话，对扫描精度就不必有太高的要求，也是现有技术下能够以能够让人接受的价格制作出来的扫描设备了。毕竟这方面的技术要想完全实时全面扫描相应的话，对设备的要求太高，暂时还无法实现，这也是为什么好莱坞的电影仍然是采用人体动作捕捉而不是这种技术的主要原因了。不过玩游戏毕竟不需要太过精确，对于正常的游戏和人机交互而言，这种程度的精准度已经足够了。

功能与现实，三大体感未来展望

——体感功能与游戏阵容的完美搭配，才是克敌致胜的关键！

上面我们分析了三家厂商各自体感设备的技术原理，仅从功能的强大与技术方面的前瞻性来讲，微软无疑是其中翘楚，但就游戏而言，体感设备也与主机一样，功能强大并不代表一定能够大受欢迎或是稳操胜券。

各自的明天：Wii篇

不得不说，老任在创意性和对游戏乐趣的把握上确实有独到之处，Wii的机能毫无疑问是三大主机中最弱的，而且差了不止一个层次，即便是其作为卖点的体感，在技术上也说不上新鲜和先进，但是凭借其对人们心理的把握，以及自身开发的一系列简单但是乐趣十足的软件，这便形成了如今一家独大的局面。

Wii的体感功能以前最大的毛病就是精确度欠佳、反应时间明显延迟，这次发布会上公布的WiiMotion Plus就是针对上述缺点做的补足。除此之外，老任的主要精力仍旧放在软件的开发和支持上，毕竟其特色已经定型，除了做功能上的强化外，最重要的还是开发出更多能真正发挥Wii体感乐趣的好游戏来。设备只是个辅助工具，好玩的软件才是核心所在，这是任天堂多年下来掌握的制胜法则，事实也确实如此。Wii的霸主地位基本很难再被其余两家撼动——是否非主流咱们这次不讨论，只说销量。

各自的明天：PSi篇

再次强调一遍，“PSi”只是咱们对索尼体感设备的一个外号，并不是正式名称。说实话这次无论是从技术上来看还是玩法上来看，与Wii相比顶多也就强上那么一点点，并没有本质的区别。不过呢，这样也自有其好处：玩家可以以较低的价格购买到这套体感周边。玩法上即便与Wii相差不大也没关系，能在PS3上类似Wii那样的游戏就足够了，毕竟PS3本身机能的强大已经保证了许多大作的降临，体感其实只是为了对PS3进行“增值”，让玩家能玩到更多形式的游戏而已。

不过关于“PSi”也有个问题，那就是从这次发布会来看，不论是产品外形还是展示出来的玩法，都可以看出其还是比较粗糙和原始的开发阶段，甚至让人觉得有赶工的嫌疑。据索尼宣传，该周边预计于明年上市，嗯，至少还得再等一年啊……

各自的明天：PROJECT NATAL篇

微软的纳塔尔计划，绝对是三大体感中功能最强大同时也是最先进的，这是真正的全身体感设备。语音识别、表情识别、全身动作识别，这三大功能加起来至少是领先对手一个时代的东西，也增添了极大的延伸性。说句实话，很明显的微软并非真的是冲着游戏才进行这方面的开发，就小编所知，微软早已成立了这方面的专门研究部门，这几大领域，特别是全身动作精确捕捉和AI研究方面在全球都属于尖端领域了。这次的纳塔尔计划应该是微软研究有成后拿出来小试身手的一次实验。

此外，小编对在演示《Milo》这款游戏时所展现出来的强大AI功能同样感到震惊。其所展示出来的超强AI非常可怕：这已经有些类似于科幻小说中的深层次人机交互了。

不过还是那句话，功能的强大并不代表销量的绝对成功。就发布会上所做的那些展示来说，更多的是展示其在人机互动上的便利性和新奇性，单就游戏本身而言，其展现出来的、超越其余两家的能力也有限。还有，完全取消控制器后在玩游戏时的手感缺失也是一个问题，例如玩FPS时你一直手指对着空气做扣扳机动作？RPG游戏怎么玩？等等。可见，纳塔尔计划与“PSi”一样，也是对主机缺乏体感的功能补充，主要还是用在人机交互和部分游戏类型上。

微软纳塔尔计划所展示出来的这种全新操作方式，让人很期待这些技术在未来人们日常生活中普及开来后的情形——或许这才是微软真正的用意所在。不过仅就游戏本身而言，要让众多的玩家下决心花银子投入360的怀抱，还需要付出更多的努力。

PSP-3000全面破解教程2

在针对PSP3000的破解软件ChickHEN推出之后，苦守3000主机的玩家们终于盼来了玩自制软件和模拟器的时代。但是，对于破解者来说，仅仅让PSP3000执行自制软件是不够的，只有当3000的系统能够运行ISO和官方PS模拟器的时候，PSP3000的破解才能算是完美。经过一个多月的努力，破解者以5.03ChickHEN为基础，终于开发出可以运行ISO和PS模拟器的系统。最初这个系统是在TA-88主板的2000主机上运行的，经过完善，现在可以在3000机上使用。本期杂志承继上次PSP3000破解特稿，继续为玩家们提供简单易学的破解教程。各位玩家可以按照本文介绍的方法，对于自己手中的PSP3000和原先不能破解的PSP2000加载自制系统，使它们发挥出不逊于破解版PSP的实力。在本期的《电击收藏》中也有破解的详细说明，附送破解软件傻瓜包，以及最新的PSP2000自制系统程序。



PSP3000时来运转
破解教程工具热情奉献！

↑经过太久的等待之后，曾经在玩家手中默默无闻的PSP3000主机终于迎来了属于它的自由时代。各位3000玩家们终于可以在小P上玩UMD镜像游戏了。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

GAME SOFT CONTENTS

电子游戏软件 VOL.254

REMARKABLE REPORTS 电软视点

MASTERMINDS 特别策划

FIRST LOOK 无双报道

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜

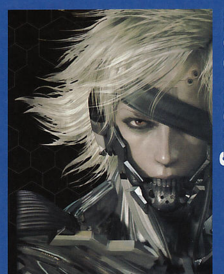
■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472920
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

版权信息

■主办单位：中国电子学会 ■第二主办单位：思得易咨询中心 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/黄黎/刘鹏/张建凯 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：王丽芳/刘晨 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472920 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn



Focus on Game News

游戏新闻眼

VOL 255

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←过了这么些年，神游终于推出了官方中文版，但是意义在哪里呢？中国市场的未来又在哪里？

EVENT 日本专讯

三坟机的悲哀，MMV的心灵呐喊 我们还不想死，请购买我们的游戏



本刊讯 最近，MMV社长和田康宏在官方博客上发表了一篇声泪俱下的文章，请求玩家预约他们的Wii游戏《国王物语》。

文章以十分凄凉又无奈的语气写道，在过去一年间，MMV在Wii上制作了很多精心开发的游戏，包括《牧场物语》、《胧村正》等，每一部无不经过精雕细琢，并得到了媒体广泛好评。但实际销量数字却远远达不到原先的预期，叫好不叫座几乎成了悲哀的宿命。

“只有取得了实际销售成绩，我们才能继续为大家制作有趣的游戏，为了能让这份快乐持续下去，请预约购买我们的游戏！我们还不想死，只要我们还活着，就一定为此而努力！拜托了，这是我们发自心灵深处的呼唤了！”和田社长这样写道。

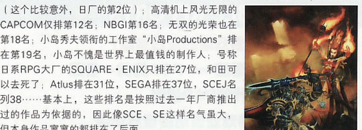
第三方游戏在Wii上向来就卖不好，这到底是厂商的错呢，还是任天堂主导的Wii本身的原因呢？恐怕人人心中都有一个答案。

EVENT 美国专讯

全球游戏开发商TOP50强公布 日美欧皆大欢喜独立开发商醒目

本刊讯 GDC主办的Think Media Service公布了一年一度的全球游戏开发商TOP50排名，这其中不仅包括独立结算的大公司，也包含大公司旗下的子公司式开发小组，从中我们可以看到很多熟悉的名字。

排名首位的是用脚指头想都知道的任天堂；第2名是《魔兽争霸》的老板暴雪娱乐；第3名是圈钱圈到天上的育碧（UBI）；EA排到了第5名；KONAMI第6位（这个比较意外，日厂的第2位）；高清机上风光无限的CAPCOM仅排第12名；NBGI第16名；无双的光荣也在第18名；小岛秀夫领衔的工作室“小岛Productions”排在第19名，小岛不愧是世界上最值钱的制作人；号称日系RPG大厂的SQUARE・ENIX只排在27位，和田可以去死了；Atlus排在31位，SEGA排在37位，SCEJ名列38……基本上，这些排名是按照过去一年厂商推出过的作品为依据的，因此像SCE、SE这样名气虽大，但本身作品寥寥的都排在了后面。



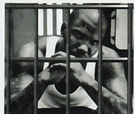


EVENT 欧洲专讯

为防止犯人越狱或勾结暴动 英国监狱没收狱内所有PS3主机

本刊讯 英国监狱内的犯人可以幸福地玩到PS3早已是人尽皆知的事情，而最近事情似乎有些不妙，英国监狱开始大规模没收狱内的PS3，理由是——防止越狱。

和我国不同，英国、美国等西方国家并不怎么对监狱内的犯人进行教育工作，更不用说强制劳动，犯人们因此拥有大量闲暇时间。为了防止犯人因无所事事而惹出事端，不少监狱配备了一些电视机和游戏机给犯人娱乐打发时间。但在最近，监狱发现某些犯人利用PS3的线上联网功能，和外界的人进行通话联络，这显然触犯了监狱管理规定。为了避免出现意外事端，监狱方没收了全部的PS3主机，因为这种狱内外私自联络的事情很容易导致例如暴动、闹事等极端事件，甚至集体越狱都有可能发生，拥有网络功能的PS3因此成了“被枪毙的作案工具”。看来，监狱内玩游戏，还需要找一台不带网络功能的主机才行，或者附带教育犯人的学习功能，以求寓教于乐，比如，小霸王学习机？



EVENT 美国专讯

你想提前感受《神秘海域 2》吗？ 那就回答问题，之后祈祷上帝吧

本刊讯 E3上展示的PS3超大作《神秘海域2》，因极高的宣传素质让玩家们大呼过瘾，何时能玩到也成了关注的话题。现在，就有一个机会，能让你提前感受《神秘海域2》的精彩，你不想试试吗？

这个活动是由SONY官方和美国1UP网站联合举办的，只要你拥有一个1UP的帐号，之后登陆活动专用页面（连接：http://www.1up.com/do/my1Up?publicUserId=6047391），依次回答页面上提出的关于《神秘海域》系列的问题，如果你有能力全部回答正确，那么恭喜你，你已经获得了《神秘海域2》试玩版序列号……的抽奖资格，如果你足够幸运，就会正式获得一个序列号，之后登陆PSN输入手中的序列号就可获得该作的试玩版了。如果你自认为对《神秘海域》足够了解，那就不要等了，赶快去吧！



HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●任天堂公布了一款对应Wii的保龄球型外设，这款名为“WI-BOWL”的球型控制器通体蓝色，外层有三个和真保龄球一样的手指插孔，以及一组功能按钮，使用时需要把手套在保护带上，模拟投球的运动控制游戏，但开发商提示不要真的扔出去，否则后果自负。该周边对应《Wii sports》、《Brunswick Pro Bowling》以及今后将要发售的一些保龄球型游戏。

●日本微软宣布，预定8月6日发售的360独占RPG《真名法典2》将推出主题限定喷彩，凡同时购入该游戏和Xbox360主机的玩家，将可免费为新购入的主机喷上《真名法典2》主题彩绘，对应主机包括市面上发售的所有360型号，但必须是与游戏同时购入才行。这也算是“限定版主机”的另一种廉价方式了。



↑360又一款日式风格RPG就要来了。

●NBGI公布了对应PSP的动作射击新作《超时空要塞 终极边境》，是为去年发售的《王牌边境》的续作。新作的参战作品除了《可曾记起爱》等老牌经典外，还新增了《超时空要塞0》、《M3》等人气作品，并增加了装备即时舍弃和导弹辅助感应等新系统要素。

●KONAMI宣布对应Wii平台的音乐游戏《流行音乐》将于今年8月6日发售，价格5800日元，游戏对应Wii独特的体感操作，用遥控棒按照节奏击打按钮演奏乐曲，本作对应四人同时游戏，作品中收录的乐曲将在40首以上。

●HUDSON宣布人气游戏新作《炸弹人 极端》将在6月18日登陆PSN，PS3玩家可以通过PSN付费下载，这是《炸弹人》系列首次登陆PS3，本作支持最大四人线下对战，并支持线上最大八人的在线对战。

●汛源宣布，为了纪念多罗猫诞生十周年，将于8月6日推出《多罗猫热闹喵派对》的中英文合版，对应PS3平台，游戏可以选择繁体中文或英文界面，该作售价暂时未定。

●KONAMI最新公布了《合金装备ONLINE》的第三款内容追加包，这款名为“触景生情”的DLC包含了一个名叫冰封地狱的新地图，和一位大家心目中的英雄角色，系列永远的主人公Snake，该追加包将于近期上市。

EVENT 日本专讯

TECMO谈PS3独占《量子理论》称并非翻版《战争机器》而是独创

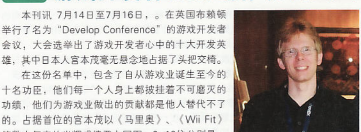
本刊讯 TECMO于去年公布的《量子理论》，随着今年E3的大规模展出，与之相关的议论和比较也越发多了起来，对于玩家们把这款作品和《战争机器》之间做比较，TECMO最近发表了自己的看法。

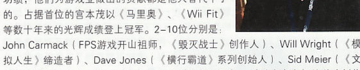
“这是一款只有TECMO才能做出来的创意作品。”《量子理论》的制作人Peter Garza如是说。这个业界从来不缺比较，尤其是如此相似的作品。TECMO专为PS3开发的独占TPS《量子理论》自打公布开始，玩家们就发现其无论整体风格，还是主人公造型、重武器设计、怪物和背景的建模，甚至画面上的武器图标，都与360首屈一指的《战争机器》系列极为相似。面对玩家们的质疑，Peter Garza给出了他的说法：“这的确是一款以科幻为题材的第三人称射击游戏，但这是我们的独创作品，因为我们有《忍者外传》的经验，所以丰富的动作元素会融入其中，这只有TECMO可以做到。”



EVENT 欧洲专讯

Develop Conference十大英雄游戏开发者NO.10，你认识多少？





本刊讯 7月14日至7月16日，。在英国布赖顿举行了名为“Develop Conference”的游戏开发者会议，大会选举出了游戏开发者心中的十大开发英雄，其中日本人宫本茂毫无悬念地占据了头把交椅。

在这份名单中，包含了自从游戏业诞生至今的十名功臣，他们每一个人身上都披挂着不可磨灭的功绩，他们为游戏业做出的贡献都是他人替代不了的。占据首位的宫本茂以《马里奥》、《Wii Fit》等数十年来的光辉成绩登上冠军。2-10位分别是：John Carmack（FPS游戏开山祖师，《毁灭战士》创作人）、Will Wright（《模拟人生》缔造者）、Dave Jones（《横行霸道》系列创始人）、Sid Meier（《文明》系列创始人）、Peter Molyneux（《主题公园》、《神鬼寓言》等游戏创作者）、David Braben（首款3D游戏《Elite》缔造者）、松浦雅也（《啪啦啪啦啪》创作人）、Michael Morhaime（暴雪公司创办人，《暗黑破坏神》的缔造者）、Jonathan Blow（《时空幻境》开发负责人）。

EVENT 国内专讯

台湾微软祭起LIVE银会员优惠折扣大旗 12折价格升级一月金会员网战体验仅需6元？

本刊讯 价格上的优惠对于微软来说并不是什么新鲜事，对于LIVE这种虚拟消费更是如此。最近台湾微软宣布，凡是在6月17日至7月3日间注册一个月金会员资格的，即可享受12%的超低折扣优惠。

本次优惠活动是微软为了感谢全球玩家对Xbox360的支持，而特意举办的“LIVE优惠体验活动”之一。6月17日至7月3日期限内，只要你拥有台服LIVE银会员帐号（免费），即可通过LIVE上的信用卡支付方式，购买一个月的金会员资格，价格只需30新台币（折合人民币6.24元），只有平时的12折，如此近乎白送的价位对于银会员来说具有极大吸引力，只需一顿午饭的钱，就能享受一个月不受限制的网络对战、优先下载等多种多样的金会员权限，如果你还不是金会员，那还等什么呢，赶快升级体验吧！

另外，此优惠仅截止到7月3日，本次以折扣方式注册一个月金会员后，下个月再续费依然会恢复原价，所以，有意的玩家要抓紧了。

XboxLive已经在6月16日进行了停服维护工作，为今后一个阶段将追加的一系列功能做准备。今年E#上微软公布了相当多的新功能，未来的这个半年内一定十分热闹，优惠活动也是为了拉拢更多新用户。



←服务器重开后，半个月的优惠活动吸引了不少人上线娱乐。

EVENT 美国专讯

微软谈第三方转变 大挖墙角增强独占

本刊讯 第三方厂商的争夺是本世代主机最为显著的特点之一，而微软在这方面似乎更为得意，近日微软游戏工作室总裁Shane Kim发表了看法。

“如今只为一台主机制作独占游戏的第三方已近乎为零，就连在PS系闻名的《合金装备》系列新作，也将跨平台登陆在Xbox360上。”这位小眼睛的韩国人自豪地发表着看法。



Shane Kim谈到，360主机的重要战略步骤就是第三方的公平竞争，MGS新作的跨平台已经证明微软做到了这一点。“在当今的经济形势下，第三方无法忽视Xbox360这个全球第二大平台（言下之意就是除了Wii就是360了），继续争取第三方跨平台的同时，微软下一步努力的方向就是尽量多的独占内容，同时Project Natal体感技术也将是今后独占要素之一。”由此看来，微软今后除了继续挖SONY墙角外，还将花大把金钱购买跨平台游戏的360独占要素。

SOFT 日本专讯

《战场女武神》新DLC 增加六个挑战新关卡

本刊讯 SEGA公司近日公布了PS3游戏《战场的女武神》最新追加内容，配合动画版的热播，本次DLC一口气追加了六个新关卡，力度可谓相当之大。

《战场的女武神》在之前已经通过PSN追加过两次新章节，6月26日游戏将追加第三批下载关卡。新增的六关分别为“突击兵挑战”、“狙击兵挑战”、“对战车兵挑战”、“支援兵挑战”、“战车挑战”和“侦察兵挑战”，均需在指定地点使用指定兵种完成特定的任务，难度适中，玩家在游戏本篇中培育的角色以及获得的装备都可在新关卡中使用。该批下载章节项目名为“イーディ一分队の挑战状”，下载价格300日元，有意的玩家要留意6月26日的PSN更新。



周边配套产品拉动游戏实际销量，《战场的女武神》算是个很好的范例，就像以前的《樱花大战》一样，其他日系厂商不妨向SEGA好好学习一番。

HOTTOP GAME NEWS

新闻直击

●根据统计，SEGA于6月11日发售的白金工作室先锋作品NDS《无限航路》，首日销量约为3万套，店头消化率达到65%，取得了还算不错的成绩，未来一周的势头也十分看好。

●微软宣布，ARC SYSTEM WORK制作的2D格斗游戏《苍翼默示录》Xbox360版将在6月26日发售官方繁体中文版，游戏中的文字及界面全部中文化，其余游戏内容均保持原汁原味。该作360版支持最多6人的线上轮流对战，并可通过线上观战即时欣赏其他玩家间的激烈对决。

●SQUARE・ENIX宣布将在7月30日推出六款新“ULTIMATE HITS”系列廉价作品，主要都是过去几年间SE推出过的经典复刻重制游戏，包括PSP《最终幻想1》、PSP《最终幻想2》、PSP《最终幻想战略版 狮子战争》、PSP《核心危机 最终幻想7》、PSP电影《最终幻想7 少年归来》、PS2《最终幻想12国际版》，价格均为清一色的2940日元。此前，SE推出过的ULTIMATE HITS系列廉价作品累计销量已经突破200万套。

●SEGA公司6月10日在XboxLive上新推出了六款经典游戏，包括《火枪英雄》、《索尼克3》、《SHINOBI忍》、《梦幻之星2》、《兽王记》和《漫画地带》，价格均为400点，并有免费试玩供下载，这是继上次《电脑战机》等六款游戏之后，SEGA推出的第二批XBLA经典老游戏。

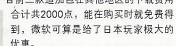
●索尼在线娱乐（SOE）近日宣布，其旗下运营的在线角色扮演游戏《Free Realms》注册玩家人数已经突破300万，该作开发时间历时四年，于今年4月28日在美国上线，博得了广泛人气，并已经举办了首场线上音乐会。该作其他地区的推出计划正在筹划中。



SOFT 日本专讯 日版《战争机器2》买游戏送追加包 初期即包含22张线上联机地图

本刊讯 微软预定于今年7月30日发售的日版《战争机器2》，目前已在发售前的最后准备阶段，对于这款已风靡全球的超大作登陆东瀛，厂商准备了相当丰厚的大礼，日本玩家将会享受到其他地区无福享受的超值优惠。

本作的日版除了默认设置改为日文介面外，游戏中人物的语音也都采用了日本声优新配的日语。作为本次日版《战争机器2》的最大亮点，至今为止已经在美服、港服等地区LIVE上付费下载的三款追加包"Flashback"、"Combustible"、"Snowblind"，都会包含在与游戏同捆的特典中，免费送给购买游戏的玩家。这意味着三款追加包中合计22张线上联机地图，在一开始就能运用于对战模式和持久战模式中，日本玩家不必再花额外的费用下载。目前三款追加包在其他地区的下载费用



合计共2000点，能在购买时就免费得到，微软可算是给了日本玩家极大的优惠。



↑《战争机器》一代在日本卖得还算不错，是当时不多的日本360游戏中的矫矫者。

《战争机器2》日版目前已被CERO评审为Z级（18岁以上限定），由此看来日版并没有进行"和谐化"处理，喜欢日版的玩家会玩到原汁原味的超级大作。关于本作在日本的销售前景，微软日本的相关负责人对此十分看好，如此世界级的大作，日本玩家也一定会喜欢。

EVENT 日本专讯 为改善日本出生率下降做出贡献 脱光社用金钱鼓励员工多生孩子

本刊讯 刚刚合并不久的KOEI TECMO最近出台了一项新政策，旨在鼓励属下员工多生贵子，根据政策，拥有三个孩子的员工家庭最多可以一次性得到200万日元的经济补贴。



↑日本曾经推出改善"少子化"的主题宣传内裤，实在是用心良苦。

人口老龄化和新生儿出生率下降，是当今日本社会面临的严重问题，从多年前开始日本的人口出生率就已经明显低于自然死亡率，即所谓"少子化"，甚至有分析家指出，照此下去再过200年日本人就将面临绝种。为响应政府号召，日本各界最近都出台了不少相应措施，KOEI TECMO此举想必也是其中之一。公司宣布，从今年6月起，将为拥有孩子的员工家庭发放"出生补助金"，每拥有一个孩子可获得10万日元经济补贴，两个孩子可领到20万日元，而拥有三个孩子的员工更可以一次性领到200万日元，约合人民币14万多元，虽然这个数额并不多，对养活三个孩子只能算杯水车薪，但由此可看出KT社及日本各界对于改善人口出生率做出的努力。

"人口素质的高低与出生率成反比"，这个规律在全世界都通用，就在中国努力用教育和罚款控制计划生育的同时，日本却在倒贴钱鼓励人民多生孩子，不能不说是个有趣的现象，如果真有一天，日本业界因为"少子化"而被迫关闭，我们可就再也玩不到日式游戏了，这的确是个问题。

SOFT 美国专讯 四人合作《求生之路2》最新情报 新场景新敌人近战斧头锅盖电锯

本刊讯 全球最佳在线游戏续篇《求生之路2》在今年E3上首次公布，吸引了众多期待的目光，近日Valve放出了新作的许多具体情报，还提供了实机试玩。

新作包含了五个全新的大章节，玩家间的合作闯关和分组对抗都适用于这些地图。新作增加了数种新型的特殊感染者，名为Charge的壮汉是类似前作TANK的怪物变种，拥有一支极为粗壮的手臂，破坏力惊人且行动丝毫不缓慢，Wandering Witch则是更为可怕的女巫，不是像以前一样只坐在地上，而是会四处游荡，稍不留神就会被激怒凶暴地冲向玩家，如潮水般的丧尸也增加了一些新品种，比如身穿防护服的，燃烧瓶引发的熊熊烈火对其无效，用火拦路的战术不再那么有效。幸存者手中新增了不少凌厉的近战武器，凶残野蛮的斧子、坚硬轻便的铁锅盖、见鬼杀鬼的电锯，所挥之处都将血肉飞溅。游戏中电脑的AI也经过特别调整，会根据玩家的行动不断计算关卡的敌人配置行动规律，像以前那样龟缩在一个角落的打法不再管用，玩家必须在打不完的丧尸群中杀出生天。



↑游戏舞台设定在美国南部，四名幸存者都是新设计的新人物。

EVENT 日本专讯 任天堂普及真正的"寓教娱乐" 师生通过NDS连线进行课堂教学

本刊讯 名正言顺地带着游戏机上课，估计是很多学生的梦想吧，如今，任天堂研发的一款"Nintendo DS教室"，就将实现课堂上用NDS进行教学的模式。

这套教学的原理其实就是运用Wi-Fi连接学生的NDS和老师的电脑，展开无线互动式教学。在课堂上，学生们人手一部NDS，老师则根据教材把各种知识和问题发送到学生的NDS上，学生们就会在NDS上直观地看到这些内容，并通过系统的各种功能进行交流和学习，比如回答问题或看图写字等，效率会比写在黑板上高得多。目前，夏普的子公司夏普系统产品正在开发对应这套教学系统的专用软件，包括中小学语文、汉字、数学、社会等科目，种类超过60部，，同时教师也可以通过软件自带的编辑功能自制教材，与教材灵活互动，夏普预计将于明年2月在日本中小学推广发售配套软件，相关价格暂时未定。



↑老师的教学通过电脑发送到学生的NDS上，这种模式能在国内实现吗？

任天堂此举并非心血来潮，近来日本各地的学校及辅导班已经开始推广使用NDS进行辅助教学，甚至有些地方已经开设了利用NDS的专门课程，游戏机进入学堂已不是新鲜事物，极度重视教育的日本人，看来又走在世界前列了，利用孩子们最喜欢的游戏机进行教育事业，国内的学习机真要好好向人家"学习"一番。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●根据SEGA官方的销售数字，近日在美国销售的PS3《战场女武神》销量突然激增，涨幅达到400%，据SEGA的推测应该是日本播出的《战场女武神》也被美国玩家下载观看了的缘故。目前该作全球销量已经接近50万套，其中日本地区约20万套。另外，360的《星海传说4》也已经在欧洲地区上市，当期销量榜排名第15位，但具体销量并不清楚。

●日本微软宣布将在今年下半年再次发行三款"Xbox360白金经典系列游戏"（游戏廉价版），分别为《无尽隐秘》（7月2日，2940日元）、《恶魔猎人4》（7月23日，2990日元）和《灵魂能力4》（8月6日，3800日元），有意收藏的玩家要留意了。

●根据统计，5月30日在日本发售的NDS《王国之心358/2天》两周内销量已经达到38.6万套，热销势头依然旺盛，5月28日发售的《逆转检事》为23.7万套，成绩均相当不错，而Wii的《弘光幻想曲》首周只有2.8万套，PS3版《真三国无双5帝国》则卖出了10.3万套。另外，Wii软件《Wii Fit》目前已在日本售出了339.9万套。

●《失落的星球2》在今年E3上已经确定为X360/PS3/PC多平台，近日CAPCOM宣布X360版将在今年冬季上市，而PS3版发售日则是未定，与之前公布的"同时发售"说法不符，相关猜测与传闻想必又会再次盛行。

●SCEA宣布计划将进一步改善PSN下载产品的数量与质量，在今年年内，将把PS1游戏的数量从200部提升到300部，音乐的音质会有本质上的提高，会比玩家在电脑上下载的音乐音质好得多，改良后的PSN会让玩家体验到更优质的服务，以此来对抗最大的竞争对手微软的XBLA平台。

●微软通过Xbox官方网站公布了一条《除暴战警》的新情报，该作将支持4人联机协作，并支持最大16人在线对战，具体情况暂不清楚，估计应该是4对4的大规模在线对战模式。

●SCE于6月11日在PSN上提供了一套"ICO"与"旺达与巨像"主题的《小小大星球》系列布娃娃玩偶，造型均以两作中的角色为原型，十分形象可爱，不过每种都需要玩家付费下载。





EVENT 日本专讯

任天堂包围了你的日常生活 麦当劳与任天堂启动全面合作

本刊讯 任天堂与麦当劳发布联合声明，宣布启动日本地区全面合作计划。从今往后，在日本吃麦当劳都会伴随任天堂的身影，这也是家庭、学校、地铁、医院之后、任氏占领的又一块宝地。

最近几年，任天堂一直在扩展人们生活的每一个领域，通过种种方法和手段，把任氏娱乐渗透进大众的脑海中，甚至神圣的教学课堂，都以“NDS教室”的方式让NDS成为了学生的必备品。根据这次与麦当劳签定的合作计划，今后全日本3200家麦当劳快餐店，都将安装任天堂的WIFI通信设备，以及NDS的形象装饰，麦当劳将提供任天堂授权的口袋主题套餐，和口袋妖怪系列玩具赠品，今后麦当劳将成为NDS玩家最好的联机聚会场所。同时，任天堂的游戏中可以出现麦当劳相关的形象、口号以及标语，麦当劳授权开发的《麦当劳DS》也已经在开发中。

这项娱乐业巨头间的合作可谓意义重大，任天堂的品牌将借助麦当劳的影响力进一步深入人心。用岩田聪自己的话说，“任天堂的理念就是给家庭带来笑容，这点和麦当劳所追求的目标不谋而合，因此我们合作了，任天堂会用尽一切办法扩展游戏人口，我们做到了。”现在我们关心的是，任天堂的魔爪下一步将伸向哪里呢？快餐业沦陷了，接下来是饮料？水果？婴儿奶粉？

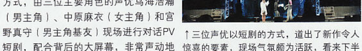


SOFT 日本专讯

MBGI举行《传说》PV短剧活动 PS3版TOV剧场版日期一并公开

本刊讯 NBGI于6月14日在日本横滨国立大礼堂举行了专场活动“Tales of festival 2009”，现场公布了下半年两款《薄暮传说》的上市日期，以及一系列相关情报。

活动现场采用了一种颇具特色的方式，由三位主要角色的声优鸟海浩瀚（男主角）、中原麻衣（女主角）和宫野真守（男主角基友）现场进行对话PV短剧，配合背后的大屏幕，非常声动地阐述新作最新要素，犹如身临其境一般。



↑三位声优以短剧的方式，道出了新作令人惊喜的要素，现场气氛颇为活跃，看来下半年传说粉丝是闲不住了。

PS3版《薄暮传说》将采用藤岛康介绘制的最新封面，更漂亮、更激情，发售日已经确定为今年9月17日，预约特典对系列粉丝十分具有吸引力，《深渊传说》中的卢克、缇娅、阿修的造型将作为三名角色的可换服装追加在游戏中。

而深受关注的《薄暮传说》剧场版动画，也已确定将于10月3日上映，该作正式标题为《TOV The First Strike》，由Production I.G负责动画制作，龟井干太担任监督，剧场版将讲述《薄暮传说》游戏之前的故事，各位主要角色均会登场，同时，剧场版的新主题歌已确定，名为《钟を鸣らして》。另外，《深渊传说》动画版的特别FANS碟DVD也定于今年12月22日发售。今年下半年将又是一个“传说年”粉丝们一定欢呼雀跃到不能自已了。

SOFT 日本专讯

FF13不会因为360版而缩减游戏内容 但目前还无法确定360版到底需要几张盘

本刊讯 FF13制作人北濑佳范最近再次谈及了该作双平台的问题，据其称，FF13不会因为360版的存在，而做出内容上的让步，但360最终将会用到几张盘，目前还是未知数。

今年刚结束的E3上，SE已经宣布360的美版FF13将会在2010年春季上市，而来自北濑的最新说法，360版的开发是在今年PS3版DEMO放出后才开始进行的，也就是刚刚开始没多久。对于不少玩家关心的事情，开发组是否会因为“照顾”360版的DVD容量而删减游戏内容，北濑表示，开发组的目标是在PS3和360两个平台上做出完全相同的游戏体验，目前正在基于PS3努力开发中。游戏不会为了迁就360版的光碟容量而缩减内容，360版可以采取多碟方式来推出，但眼下还不能确定要多少张碟，因为必须要等到PS3版开发完成，制作组才能根据作品的全部内容，来确定如何放入360的D9光盘中。同时北濑还表示360版只是单纯地移植自PS3版而已。

虽然要好几张盘，但360支持游戏硬盘安装，如果能将游戏全部安装至硬盘，之后只用一张盘启动游戏，那就不存在多碟上的麻烦，毕竟安装硬盘后，光盘只是个检测工具，要实现起来非常容易。只希望不要像《星海4》那样，去一个村子买东西都要换张盘，那样实在太麻烦了，也非常愚蠢，虽然SE的技术力不怎么样，但实现这种操作应该还是可以的，除非，北濑是个软黑，不想给和田洋一面子。



←如今FF13是跨平台劈腿式游戏的标杆，怎能不受关注？

EVENT 欧洲专讯

UBI：我们不希望下世代主机过早到来 下世代游戏开发费用异常高昂，达到六千万

本刊讯 Ubisoft公司首席执行官Yves Guillemot最近又再次谈及了下一代主机的问题，而这次他的口风转向了开发费用上，据其称，下一代游戏的开发成本将达到6000万美金之多，是现在的3倍以上。

虽然现世代主机还在战得如火如荼，丝毫没有分出胜负的迹象，但下一代主机的构想一直存在于人们的脑海中，今年的GDC就曾传出Ubisoft与微软联合研制新主机的传闻。“下一代的游戏会和我们今天看到的CGI电影很相似。”Yves Guillemot如是说，“我们认为本世代主机很强劲，在上面可以制作出高质量的游戏，因此我们希望本世代主机的生命越长越好，但核心玩家不这么想，他们总想尽快推出下一代主机，玩到更强劲的游戏，可要知道，下世代主机的游戏开发费用将会数倍提升，达到6000万美元以上，这不是谁都能承受的平均2000万美元的现世代游戏已经很昂贵了。”看来，就连Ubisoft这样有钱的公司，也不希望下世代过早到来，PS3和Xbox360，这两台机器我们还是多玩几年好了。



→很难想象下世代主机上开发《刺客信条》这样的游戏要花多少钱。

另外，这位Ubisoft的老大还谈及了微软的新体感技术Project Natal，表示对这个很感兴趣，但他认为360面向的用户群体多是核心玩家，而核心玩家基本都是懒鬼，喜欢坐在沙发上，不喜欢动来动去，更不喜欢为了玩游戏让身体受累，对于这项技术的实用性，他们可能还要观望一阵子。

HOTTOP GAME NEWS

新闻直击

●Activision在官方网站上正式宣布，去年11月11日发售的《使命召唤 战火世界》全平台累计销量已突破1100万套，用时7个月，折合每个月都会卖出150万，此成绩打破了系列销量的新记录，而前段时间官方提供的第一个追加地图包也已经卖出了200万份，第二个追加包已经于6月中旬上架，预计销量十分看好，开发组Treyarch还表示了对玩家们的由衷感谢。

●据欧美市场消息，CAPCOM于5月19日发售的《生化尖兵》遭遇了严重的滑铁卢，各地销量均惨淡难堪，北美上市两周只卖出了区区10万套，欧洲地区甚至销量榜上都不见其踪迹，这种成绩离原预想的年度150万套销量相去甚远，而预定本月上市的日版也不被看好，对于这样的情况，CAPCOM方面还没有发表评论。

●IQUE神游科技宣布，将于今年7月推出《新超级马里奥兄弟》的大陆行货版，游戏名称为《NEW 超级马力欧兄弟》，游戏全部经过官方汉化，包括封面与说明书，可谓本土化十足，但是，这款早已经在2006年发售日美版的游戏，如今时过三年才推出行货，除了一小部分收藏价值外，恐怕只能感叹神游与相关部门的办事效率了。

●日本keysfactory宣布将推出四款任天堂授权的NDS周边，分别是NDS卡带收容匣两款（含SD卡）、DSi本体专用保护壳一款（上嵌摄像头保护盖，可手动开合）、挂绳一体式触控笔（三色春季新主题）。这些周边都经过精心设计，外观非常精美且实用，预定6月18日发售。

●From Software宣布原定于8月6日发售的PSP版《天诛3 携带版》，延期至8月27日发售，原因是“诸多繁琐事情”。虽然游戏延期了大半个月，但PSP版在原来的基础上新增了两个关卡，并对应16：9宽屏显示，等待还是值得的。

●根据最近日本玩架反映的情况，近期在日本销售的Xbox360主机随机电源改成了小型号，尺寸比原来的电源缩小了约四分之一，不过除此之外规格并没有变化，功率依然是150瓦。

电软视点

前进！引领时尚的“PSP Go”！

当“PSP Go”正式公布的那一刻，很多玩家都对其造型存有非议，其实这是一个适应的过程，掌机和手机都是当代张显时尚的一种潮流事物。在设计上必然有很多共通之处。有心人一定会留意到，近来索爱的新款手机也都是按滑盖来设计的，比如W715。我可以将PSP看成是直板、NDSL看成是翻盖，那么相对应的PSP Go则就是滑盖。

直板的PSP操作方便，生产成本相对较低，生产工艺简单，当然这些比较都只是针对样式而言，不包括核心处理器和屏幕的设计开发、生产成本。而NDSL合上翻盖后，体积变小，对屏幕也形成了很好的保护。上下屏幕相对也能做大，造型美观。但缺点是会发生断轴现象。本次的PSP Go可以说是一个非常成功的设计，它结合了PSP和NDSL的优点，造型美观、新颖。滑盖的样式在非使用状态时，合上盖它就是直板机；而一旦使用时，推盖、拉盖就相当于翻盖机的开盖合盖。兼具了直板机和翻盖机的优点，还强化了美观性，杜绝了断轴现象。而且PSP Go合盖时也可以用于欣赏视频、音乐等，还将通过所搭载的软件来表示时间以及日历，这都是老版PSP和NDSL没有的功能。



PSP Go机身体积比第一代PSP小50%，重量轻40%，实际体积为128x16.5x69mm，含电池重量158g。搭载了一块3.8寸480x272分辨率1670万色液晶屏幕，333MHz频率CPU，64MB内存，内置802.11b WiFi，蓝牙2.0+EDR，内置立体声扬声器、麦克风，支持模拟视频输出，提供USB 2.0接口。这一切都是为了时尚和便携而设计的，PSP3000比起PSP1000来已经轻了不少，通过这次简化又轻了一半，实在是让人惊喜！而且SONY将随PSP Go推出一款PC端软件Media Go，用于管理用户下载的游戏以及各种媒体文件。另外，PSP Go还将支持新的音乐播放功能SenseMe，可随用户心情提供不同的音乐播放列表。这些也都是SONY手机的优异设置直接继承到PSP Go上面了。



说完了外形优势，再来看些实际的东西，首先是取消了UMD光驱，取而代之的是16GB的闪存，可用来保存游戏以及各种媒体数据，游戏软件直接到PSN上下载。话说PSP Go这种配置与国内现有的情况很像，一个8GB的闪存，再配上一大堆破解的ISO。只不过现在变成了官方发放的下载版而已。官方表示PSP Go只是PSP系列其中的一种型号，并不是新一代PSP，并表示以后所有的软件都会以UMD和下载两种方式同时发卖。从常理来分析，下载版肯定比UMD版便宜。在PSP3000上市半年后，PSP Go的推出是向世人宣布，下载的时代即将来临。在本届E3上SONY就着重在介绍PSN，将来PSN的功能和作用将会进一步强化。官方直接提供下载会节约很多销售环节的成本，而卖方和买家也都会直接受益。

从PS3 40G版本开始，就不具备兼容之前PS2和PS游戏的功能了，看来当时SONY就已经定下了利用PSN下载来发布老游戏的策略。现在还只是《合金装备 索利德》、《最终幻想7》等PS时代的名作，相信不久的将来，《最终幻想10》、《合金装备 索利德2》都会一一放出下载。之后的PS系游戏软件都将走下载路线，包括PSP的下一代和PS3的下一代。现在SONY就是利用新作和经典名作来为PSP Go护航，相信在接下来的几个月，还会公布更多的名作下载来吸引玩家购买PSP Go。PSP Go定于今年10月1日在美国正式发售，定价为249.99美元，而11月1日在将在日本发售，定价为26800日元。首先在美国上市足以体现SONY的全球性战略，以及直接与Microsoft叫板。 □文/七曜



电软视点

PSP取消UMD，日本游戏店主大为不满

前不久的E3展上，索尼终于公布了新型号的“PSP go”，不过说实话，这玩意儿给人的感觉更像是当年任天堂推出GBM时的策略，至少绝不可能是正儿八经的“PSP2”。除了外形上的显著变化（变得更丑了）之外，UMD的取消应该是比较重要的变动了。玩家以后可通过网上下载购入游戏，直接将游戏下载到PSP主机中游玩，索尼表示，网络下载与销售UMD实体盘（针对非PSP go的用户）今后将同时提供。

游戏店主的愤怒

尽管下载功能在旧型号的PSP上就早已具备，不算是什么新特色，不过之前并非是PSP游戏的下载，而这次对UMD的取消则已经开始让日本的游戏店主们产生了危机感。因为对于游戏店而言，主机的UMD功能被取消，也就意味着需要通过游戏店购入游戏的消费者也相对减少，最后只会影响了他们的生计。

日本东京的知名游戏店GAMES MAYA，其店长在他的网上日志中大表不满，指责索尼以游戏流通的观点而取消了PSP go的UMD功能，可是却没有考虑到游戏店的利益问题。他表示目前日本的游戏专卖店已经买少见少，要是自行下载购入的做法有一天变成了主流销售方式的话，恐怕大部份位居前线的游戏商店都要纷纷结业。



↑就在最近，久攻不破的PSP3000也终于宣布“晚节不保”。

必须承认，这些店主的担心是有道理的，对于正常的游戏店而言，贩卖主机、游戏以及相关周边是他们的主要业务，而游戏的销售在其中占据了较大的比重——当然，这里说的是国外的正规游戏店，请不要拿我国国内那些主营业务是盗版游戏的游戏店营业模式相比。虽然索尼的意思今后一段时间内网络下载和UMD光盘的方式将同时提供一段时间，不过很显然以后准备是以前者为主了，即便是在这段时间内，UMD游戏光盘的销量也势必会受到影响。再考虑到如今日本游戏市场的不景气，索尼此举对许多游戏店而言无疑是雪上加霜，也难怪会让那些店主们愤怒了。

防盗版大势所趋

索尼之所以取消UMD主要有两个原因：一是很明显它当初的UMD推广计划已经彻底失败了，另外就是防盗版和破解的目的。通过网络下载游戏，以达到防止盗版的目的，这个思路在PC游戏界特别是网游界早已存在，今年GDC上微软也提过类似的手段。

微软提出的建议是放弃使用各种保护机制，将游戏软件放在P2P的网路上，并通过线上销售授权码的方式，让玩家可以在线上购买授权，并能够跟着玩家到任何可以运行该游戏的地方。也即类似现在网络游戏的作法，游戏软件随处可得，玩家只要在线上消费之后，就可以在任何安装有该游戏的主机上用自己的帐号去玩游戏。微软认为此举既有利于游戏发行商、也有利于保护游戏发行之利益，还能为玩家提供便利、此外还包括云端运算的方便性等等。

很明显的，如今盗版问题已经越来越严重，除了微软和索尼开始考虑更改发行方式来回避被盗版的可能性，即便是任天堂前几个月也明显加强了对此的打击。最近ESA主席Gallagher在谈到盗版问题时也表示随着如今游戏开发成本的大幅提升（个别超大作的开发费用甚至达到了3000万美元），因此风险性也大幅提高，盗版的猖獗使得许多游戏厂商境况窘迫。作为协会主席，自然有义务为游戏厂商们争取到更多的权利保护”公司，索尼此举也是一次尝试。

不管怎样，从如今的趋势来看，以后改为依靠网络下载和销售的游戏贩卖方式在家用机界将开始逐渐普及和推广开来，此乃大势所趋，游戏店的店主们即便是再不满也得想办法以适应新形势了，比如改卖点卡……否则的话，就真有可能大去之期不远矣。 □文/北斗



↑取消了UMD，游戏店的店主们又将损失一大笔收入。



疾风流言帖 Vol.35

E3 09已经逐渐远去，而那些爆料、拍肩、体感、大作的身影依然是我们讨论的热门话题，谁说了什么话，谁做了什么事，谁拍了谁的肩膀，这些都值得大书特书。而未来几个月，与这些东西相关的传闻更是不会停息，一件事的揭晓又会带来更多的猜测，总之一句话，E3过去了，TGS还会远吗？ □责编/翅膀

UMD光盘不会作废 PSP GO有官方转换

80 可信度

PSP GO最显著的特点，当然就是去除了UMD，但玩家们最关心的是，以前购买的UMD光盘是否会因此作废？近日SONY方面传来消息，那些已经购入的UMD游戏，官方将免费给玩家进行转换。

根据索尼硬件营销主管John Koller的说法，PSP GO相比老PSP来说的确可以说是重大升级，玩家们可以足不出户，在家中上网购买喜欢的游戏和电影，不过相对的，PSP已经发售的经典游戏应该得到保留，用户购买的UMD光盘绝不会因为新机型的上市而作废，SONY会为玩家们转换这些UMD，变为PSP GO可用的格式。据其称，这种转换就像是把PS3上的电影转换为PSP可用格式一样简单，但绝对不是UMD转换镜像的方式。

360版《铁拳6》更优秀 PS3版要甘拜下风？



来自E3上一名记者的试玩报告称NBGI现场展示的360版《铁拳6》丝毫不比PS3版来得差，甚至在很多细节方面比PS3版还要好，对于一款从PS3跨过来的游戏，这显得很讽刺。

去年TGS上《铁拳6》宣布跨平台时，曾有不少声音担心360版无法发挥该作的实力，因为PS3的机能要高于360，基于PS3平台开发的《铁拳6》要转移到360上，效果肯定要打写些折扣，很多人都这样认为。但依照这位记者的说法，会场上360版无论是画面素质、动作处理、打斗手感都丝毫不逊色于PS3版，在背景光影特效方面360版甚至更胜一筹，如果真是如此，PS3版可真要跪地切腹了，至少，两个版本不会像预先想的那样，机能决定素质了。

微软考虑为360增加 Hulu等免费技术支持



微软一直致力于把多媒体网络服务整合到360上，但长期以来持续不断的一个传闻，Hulu功能却因为种种原因，从来没有实现过。据称，因为这个功能确实非常吸引人，最近微软正在考虑其实现的可能性。

G4和微软副总裁John Schapper就这一问题谈到过，微软一直在寻找着新的机会，用最合适的方式，在不同的国家地区提供最好的LIVE娱乐，但这些都需要一段时间去实现。目前而言，微软不认为Facebook、Twitter、Skye这些合作伙伴是他们最后发表的东西。同时，John Schapper还透露微软将为LIVE会员提供更多自定义的选择，对于玩家是否可以对他们感兴趣的事物付费使用的问题，就像发表ast.fm时，这位副总裁说道，我们今后还有很多内容有待公布，今年秋天提供的内容绝大多数都是免费的。

超薄版PS3确实存在，只是没公布 让我们相约数月后的TGS



超薄版PS3的传闻则已经演绎无数个版本，最近的一个始于E3之前，那款实机模型着实引发了不小的轰动。虽然事后证明超薄机并没有亮相于E3，但来自各方面的消息都暗示着这绝非子虚乌有。

根据国外Fudzilla网站的说法，超薄版PS3确实存在，SONY手中已经拥有可以对外展示的实品样机，但之所以没有在E3上公布，是不想影响现有PS3的销售，因为目前SONY手头还积压有大量PS3存货，一旦公布超薄版，原来的厚版销售必定会受到影响。在超薄版上市之前，厚版机必须要保证清仓完毕，这样SONY才能无所顾虑地发布新主机。

另外，公布超薄版的同时会面临一个问题，那就是PS3降价。众所周知，PS3现在的价格是三大主机中最贵的，且长期没有进行降价，这个因素一直阻碍着PS3在全球市场的竞争力，玩家呼吁PS3降价的声音也从未停止。而超薄版的公布无疑是个降价和热销的契机，因此SONY把超薄机的公布延后，今年年底的圣诞商战，就是发售新机型的最佳战机。

世界没什么不可能，敌人和朋友只在一瞬 微软SONY即将拍肩，共同打造完美娱乐



也许你不相信，如今在家用机领域斗得你死我活的两大硬件商，微软和SONY也会有化敌为友，展开合作的一天。现在，一款小小的LIVE新功能，为这种可能性带来了曙光。

今年E3展期间，微软曾经展示了一系列Xbox360新功能，其中就包括一种名为Last.fm的音乐和收音机系统，用户可以运用这个系统在360上轻松搜索到各种音乐和广播频道，并在线欣赏或下载到自己的主机中，但令人惊奇的是，在这些可以搜索的内容中，我们赫然看到了Play Station的菜单选项……这是什么？难道SONY也给微软的360提供PS相关服务了吗？这太不可思议了。不过定下神来仔细一看，其实这只是一个播放音乐的站点，Play Station中间有个空格，此Play Station非彼PlayStation。话虽如此，微软居然会把这种暧昧十足的东西加入自己的系统中，是否意味着微软确实有那个意思呢？还是那句话，这世界没有不可能，就算是对手也会握手，微软和SONY的拍肩，也许就在明天？



对于微软的体感，我感到十分荣幸 他们也在遵循我们主导的这条路线



任天堂游戏设计总监宫本茂回答记者提问时说：“事实上，微软和SONY都是在寻求让玩家动起来，离开沙发的游戏方式，通过体感遥控器，让玩家用自己的身体来控制游戏，他们研究的正是我们在Wii上已经做过的，他们超着我们的方向努力，我感到十分荣幸。”

——任天堂首次把体感大规模带入普通家庭，今后的所有跟风者都可以说是模仿老任，不过，模仿的多了就普及了，抄不抄袭谁还会管？

摄像头体感并不是什么新鲜玩意 几年前我们就做过了，只是没用而已



任天堂社长岩田聪在E3期间谈道：“这种利用摄像头的体感，是以前任天堂曾经试用过但没有被采纳的技术，因为最适合Wii的并不是摄像头，而是加速感应器，因此任天堂并没有把摄像头应用到Wii上。以前我们认为无法驾驭体感的公司，如今他们都发布了。”

——聪哥这番话隐约透出一股酸味，运用摄像头应用体感的技术是否是任天堂开创还有待证实。不过，无论是微软还是SONY，都已抢在了老任的前头。

《猎天使魔女》很愚蠢，毫无新意 《铁拳6》是我最讨厌的第六个游戏



硫酸脸板桓伴信在E3后接受采访时喷道：“如果我做的游戏和前东家时如此相似，那人家一定说我是傻瓜，不会干别的，这是我对那个猎天使的看法。《战神3》听着不错，但我没见识过不做评价。我很尊重原田胜弘，他是个爷们，不过《铁拳6》仍然是我最讨厌的第六个游戏，用我告诉你前五个吗？”

——俗话说英雄惜英雄，可硫酸脸只懂得如何喷别人，看来离开了TEAM NINJIA，这位老大的性格还是一点都没变，期待他下一个游戏让我们见识到喷神的创作实力。

PSP版《生化危机》是专为PSP开发的 它将完全不同于以往任何一款系列作品



CAPCOM公司的Chris Kramer在其个人博客上透露：“PSP版《生化危机》将不同于以前的作品，它不是移植作，也不是重制作，而是专为PSP开发的完全新作。虽然现在新作还在开发中，但我可以说，这款作品将完全不同于任何一款系列作品。”

——针对PSP的特性，《生化危机P》很可能会以联机为卖点，就像大红大紫的《怪物猎人P》，类似《爆发》那样多人合作的可能性会比较大，这样可以保证作品的长卖，对游戏的后续内容追加也会方便许多，“快餐+联机”是如今最适合PSP的游戏风格。

电软视点

你知道吗？09游戏业界的六项吉尼斯世界记录

今年的E3已经在拍肩和欢乐中落下帷幕，但有一点似乎忽视在了玩家视线之外。吉尼斯世界记录，这个家喻户晓的名词也同样存在于游戏界中，今年E3上，各家荣获奖项的厂商及制作人，均在这个世界大舞台上领取了他们创造的世界记录，来，我们一起瞻仰下这些创造了历史的"神"们。

宫本茂
销量最高游戏发明者

你不用怀疑，宫本茂本人就是一个吉尼斯世界记录，由他一手发明的Wii软件《Wii Sports》全球销量已达4570万套，这个惊人的数字可谓前无古人，要知道，Wii主机目前全球的装机量也不过5000万台，该软件的拥有率几乎达到了人手一份的程度。4570万，是《GTA4》的四倍，是《光环3》的六倍，是《合金装备4》的八倍还要多。在家中轻松健身，足不出户进行体育活动，宫本大叔的创意得到了全世界用户的认可，宫本茂作为这一神作的发明者，被载入了吉尼斯世界记录的史册。



XboxLive
最受欢迎的在线平台

微软多年的经营得到了应有的回报，作为一个全球性的公众在线游戏平台，XboxLive已经拥有了2000万注册用户，占Xbox系列总用户的67%。注意这一成绩是和包括PC在内的所有在线游戏平台做比较，比如国内的"浩方"也在其中，而XboxLive凭借着游戏机相对集中的平台优势取得了先机（也就微软、SONY、任天堂三家），如果把所有基于PC的在线平台加起来算，结果恐怕就是另一番景象了。

《魔兽世界》
最受欢迎的MMORPG

这个基本没有什么悬念，看看国内那些沉迷于魔兽的孩子们吧，许多地方，魔兽几乎就是游戏的代名词，"玩游戏？当然是《魔兽》，游戏机？你多大了还玩游戏机？"类似此种论调随处可见，除了苦笑外，只能感叹《魔兽世界》在PC网游中的巨大影响力。

《魔兽世界》目前全球已拥有1160万付费用户，暴雪从中赚取的利润就是其连年开发高清次世代游戏的源泉，而国内的代理商九城失去了《魔兽》的代理权后，也失去了收入来源的八成以上，由此可见《魔兽》是多么的有钱途。

《辐射3》
销售最快的RPG游戏

一周470万套，敢问哪款游戏能有如此速度，《辐射3》做到了，游戏一上市，就受到了全世界玩家的疯狂抢购，实在太受期待了，号称是世界上最好的RPG游戏，也拿到了年度最佳RPG游戏大奖，其魅力不用说也知道。不过对于国内及日本这样的东方游戏玩家，能玩懂的着实不多，毕竟玩惯日式RPG的来玩这类纯美式RPG，确实是很难适应。但神作就是神作，不会因为文化差异而改变。

《使命召唤4》
游戏时间最长的游戏

不愧是Infinity Ward的王牌之作，《使命召唤4》长期占据着在线游戏时间最长的宝座，全世界的玩家每天玩



《使命召唤4》的游戏时间总和超过1500万分钟，大批大批鏖战于其中的战士们废寝忘食，通宵达旦，体验真实刺激的现代战争。该作从5代发售后依然热度不减，还有很多玩了5代二战后来再战4代现代战争的，各大平台对战《使命4》的人远远超出了厂商的预期，《现代战争2》想必也是因为4代太受欢迎而选择了正统续篇吧。

《吉他英雄》
销量最高的韵律游戏

《吉他英雄》这几年非常火，而且是全世界都在火，与现实中的乐队互动，一把吉他成为了音乐游戏的新天王。想想早年曾在中国流行一时的DDR，那些曾经创造过不少记录，大街小巷都在回响的跳舞声算是中国最流行的音乐游戏吧。这个，是否也能载入吉尼斯世界记录呢？ □文/翅膀

电软视点

后破解时代的PSP战略——免费午餐从哪里来？

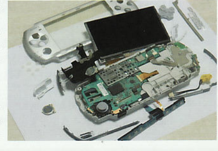
随着ChickHEN破解程序的推出，破解者在一个月之内就开发出正式改写PSP3000系统的软件，使之可以实现以前破解版PSP2000的各种功能。在PSP3000正式破解，UMD镜像与PSN游戏可以正式运行的时候，所有玩破解的玩家都在关心着同一个问题：今后的PSP破解将向什么趋势发展，SCE对于破解者会采取什么对策，在PSP主机版本不断提升的同时，我们要通过什么措施才能玩到最新的游戏？

这个问题要从两方面寻求答案。自从PSP采用T88-V3的主板以来，SCE对于反盗版措施已经从系统防御上升到硬件防御的水平。PSP3000和TA-88之后的PSP2000通过难以破解的硬件设计使破解者无处着手，以前屡试不爽的自制系统升级软件已经无法攻陷固件系统的防御，一旦强行侵入就会导致机器变砖。经过这次巩固，PSP市场消停了很长一段时间。在没有破解的情况下，PSP3000的拥有者只能规规矩矩地玩正版游戏，通过SCE提供的官方软件升级固件。国内的PSP市场也比2000破解的时候低迷。但是这种局面在5.03 ChickHEN推出之后发生了根本的改变。从最初的运行自制软件开始，到后来可以运行PSP镜像与PSN下载游戏，原先被认为坚不可摧的TA-088防线完全崩溃。尽管到目前（209年6月上旬）PSP3000还不支持断电之后的破解，但是现在PSP3000的系统已经基本上完美了，玩家们可以放心地拿3000来玩各种游戏，主机的价格也在一夜之间水涨船高，飙升了几十到一百多元不等，所有在价格低迷时期买到PSP3000的玩家们，这回算是赚到了。

对于破解程序，SCE一向是深恶痛绝的。每当有黑客公布破解的消息时，PSP的官方系统文件就会升级一次，名义上是为了"增加运行的稳定性"，实际上为的是封堵破解漏洞。远的不说，从近期的破解来看，自从黑客们利用《爆冲赛车》存档和tiff图片成功破解了PSP3000的后台之后，SCE就连续推出了5.05和5.50两个系统固件。当法国的破解网站PSPGEN宣布即将推出自制系统5.50GEN的时候，SCE又闪电公布了5.51固件。每当破解的喜讯传出的时候，SCE就会对这些漏洞进行一次封堵。在这种情况下破解者与SCE之间的对峙就如同拉锯战一般，无法分出胜负。

对于目前自制系统和软件破解的问题，SCE一直在寻找一种更安全的方法，阻止破解者利用系统漏洞给PSP主机附加正版游戏以外的功能。V3主板和PSP3000主机的推出就是SCE的第一次成功尝试，但是这种以投入高成本和技术的尝试又随着低成本的破解而付诸东流。目前SCE对于这样的情况只能采取哪里有漏堵哪里的方法，在推出5.51固件之后，PSP的环境暂时安全了。估计在推出PSP Go的时候，这种系统固件的安全将继续强化，不过这并不能保证今后的PSP系统将无懈可击，破解与反破解都是持久战，想做到一劳永逸是不可能的。

对于玩家来说，围绕着破解的纷争其实并不重要，有游戏玩才是最实际的问题。从目前的情况来看，虽然PSP在将来推出的软件中要求5.51以上的固件几乎是板上钉钉的事情，但是现在可以玩的游戏已经很多了。现在PSP2000已经能运行5.50的自制系统，而目前还不能破解的PSP游戏数量极其有限，而且没有非玩不可的。因此大家可以放心地享受目前的环境，玩自己想玩的游戏。新买PSP3000的玩家也许会觉得自己的钱花得比较冤枉。现在的机器涨价之后确实比没破解的时候贵了一些，但是当初便宜的时候没有买，现在抱怨也于事无补。相比过去2000破解的时候全套1800（机器+4G棒）的价格，现在3000本体+8G棒只要1500，也算是比较划算的价格了。游戏么，本来就是早买早玩的。买得晚一些，价格会便宜一些。现在3000的价格和2000时代相比确实已经便宜很多，大家大可不必为破解带来的涨价而觉得心理不平衡。因为现在大家为了PSP投入的资金已经很少了。仔细想想，现在主流的8G高速记忆棒在一年前卖多少钱，现在又是多少钱，估计各位的心理状态就会平衡许多了。说实话，未雨绸缪最重要。为了享受游戏的乐趣，大家在平时还是多攒点银子吧。 □文/猴子



《虐杀原型》官方宣布无中文版





EXPRESS CHINESE

跨平台动作冒险游戏《虐杀原型》已经正式发售，本作的素质较高，而且剧情方面也是一大亮点。在游戏发售前一个月，国内网站纷纷爆出一条"《虐杀原型》中文化确定"的消息，文中以非常肯定的口吻认定"《虐杀原型》的汉化工作将在1-2个月之内完成，预计6月份与玩家见面"。

不过360版和PS3版肯定是没有中文版了，即便是在本作的PC版台湾代理商松岗科技那也标明的是"英文版"，看来这个中文版是要泡汤了……不过，据说刚刚完成360版《生化危机5》汉化的3DM有意汉化本作，只是还不清楚汉化对象是PC版还是家用机版。



←本作的PC版在台湾被翻译为《原型兵器》。

NDS，最终幻想时之回声

本期有三款NDS汉化游戏发布，分别是《节奏天国GOLD》、《风云 大笼城》和《最终幻想水晶编年史 时之回声》，虽然数量也不算太多，但都质量非常高。

FF外传汉化版的发布对于拥有大量日文的本作而言确实让粉丝们欣慰。《节奏天国GOLD》是NDS上音乐类游戏的佼佼者，适合闲暇时间玩，《风云 大笼城》虽然画面和音乐都比较简陋，但是胜在简单有趣，同样值得一试。



↑支持多人联机同乐是本系列最大的乐趣所在。

近期NDS汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
节奏天国GOLD	基本完善	远离汉化组
风云 大笼城	基本完善	APEX汉化组
最终幻想 水晶编年史 时之回声	基本完善	ACG汉化组

PSP汉化游戏，《狂野历险 交叉火力》

最近这段时间PSP汉化游戏发布的速度有所减慢，或许是因为之前发布的汉化PSP游戏数量过多有关吧，暂时进入了沉寂期，只有一款《狂野历险 交叉火力》的汉化版发布。

本作并非系列以往的RPG形式，而是一款战棋类游戏，作为《狂野历险》系列的第一款掌机作品，Media Vision对游戏进行了大幅改动，原作中的回合制RPG战斗在本作中变成了六角形的战略战斗。在战斗中，玩家按照回合对我方角色进行移动，各个角色的移动顺序按照"RES"值而定，RES值越高的角色，就会越经常移动，通过道具和特殊技能可以提高RES值。本作汉化工作量还是非常大的，参与人员又有限，能够做到这个地步，已经非常不容易了。

近期PSP汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
狂野历险 交叉火力	基本完善	CG汉化组



←战略游戏版的狂野历险，素质还不错。

Wii汉化：风之克罗诺亚&怪物猎人3

上期我们介绍了"正式"汉化的第一款Wii游戏《胧村正》，当时提出由于USB Loader的出现，更多的汉化版Wii游戏将会出现，没想到这么快就实现了，本期又有两款Wii上的汉化游戏发布，分别是《风之克罗诺亚 通向幻界之门》和《怪物猎人3》的试玩版。

其中风之克罗诺亚由TGB汉化组负责制作，破解与美工由yeyezai负责，翻译与测试由灰米负责，还有来自漫游汉化组的胡里胡涂友情协助。游戏根据日版进行汉化，内容方面除了光盘频道显示的Logo及游戏教程右下角的"もどる"未汉化外，其余均完成汉化。



→虽然本作对语言要求并不高，不过能玩到中文版总是让人感到亲切。

本作虽是复刻版作品，然而风之克罗诺亚系列从来就不是以画面为卖点，其清新的风格与简单但是乐趣十足的操作系统才是吸引人们的部分。虽然对于一款动作游戏来说，日文也没多大影响，不过中文版仍然会让玩家感到更加亲切。

《怪物猎人3》的试玩版由ACG汉化组制作与发布，除了大部分图片被封在brres文件里面而尚未能修改外，整体汉化质量还不错。翻译方面，名词部分沿用了之前汉化的2G版名词译文。尽管只是个试玩版，也是好事一件。

轶闻：中文化的作业流程

上期的连载中说到了索尼台湾官方汉化团队在汉化游戏的选择上与玩家的互动以及如何进行取舍，那么在确定了汉化目标后，其具体的作业流程又是怎样的呢？

首先他们会审查游戏的内容，判断应执行中文化后要跟开发小组交涉，以确保能参与中文化作业的设计师、程序设计师、除错人员等开发人员，再拟定大致的工作计划，进行翻译、协助如何让中文顺利在游戏中呈现，然后才开始文字的除错、修正，以及动作调整、除错，最后完工。

许多台湾玩家会抱怨SCET未积极要求汉化团队对某些游戏进行中文化，事实上绝非如此。中文化与否需要经过市场评估，他们其实都会在决定前与SCET以及其它区域销售或宣传部门再三确认他们的意愿。只是不可能尽如人意，有时汉化团队的成员们会因成本或时间的考量而不得已忍痛割爱牺牲某些部分，现实经常是残酷的……

那么汉化一款游戏大致需要花费多长时间呢？据说大约需要各花费1～2个月。由于汉化团队成员的每个人大多同时得负责多款游戏，文字的除错跟其它游戏的翻译也可能同时进行，很难算出正确需要的时间。能确定的只有要赶上与欧美日同步发售绝对要遵守的完成期限，至于在那之前是否一天当两天用便很难说了。

当然汉化游戏这么大的工作量如果仅仅是依靠团队里有限的这些人是根本不可能按时保质完成的，所以在汉化过程中会根据具体的情况进行分配，例如哪些部分是由团队自行完成？哪些部分会外包？一般来讲，PC在线游戏的中文化经常会选择外包委托给外头的翻译公司，汉化团队方面却是几乎全部由内部人员自行翻译，当然那些高达几十万字的翻译也是内部的负责人员辛苦翻译。

因为既然决心要进行中文化了，若不以最接近原版的表现原汁原味地呈现每款游戏特有的风格未免太浪费，所以小组内所有成员均会先游玩开发中的版本并参考式样书等数据，自己逐字细心思考翻译。除错作业则有时会视状况而交由外包负责其中一部分。



具体到每款游戏所收录的字数一般会根据类型的不同而有明显区别，例如当初在进行《GT赛车4》的中文化时，最终收录的讯息与一开始翻译时完全不一样。加上每天各部分都有不同人修改细节，完全不记得到底是哪里哪天被修或修了几次，感觉上仿佛翻了实际收录讯息的2到3倍。而且还要加上1本厚达200页的攻略手册……

虽然目前PS3推出的游戏中角色扮演类型的游戏仍不多，所以有些玩家或许以为目前中文化游戏的字数也不多，其实这是天大的误会。以压成光盘于小卖店销售的套装游戏来说，平均大约有20到30万字。在PlayStation Store销售的游戏则约3到5万字左右。

GRAN TURISMO

“最真实的赛车游戏”——《GT赛车》系列

浪漫跑车之旅

《GT赛车》系列所表现的是纯粹的赛车乐趣。其中既没有优柔婉转的情节；也没有惊心动魄的震撼场面，你甚至从来也没有见过驾驶员的模样；在GT赛车的全部生涯中，你的使命就是驾驶着各种赛车去比赛。

在北京时间的6月3日凌晨2:00举行的SCE E3 2009发布会上，让很多的玩家都兴奋了起来。这次的兴奋可以说是即在意料之中，却又在意料之外。首先，在E3的发布会上，山内一典登台所作详细介绍的，只有那真的是快被人遗忘的——《跑车浪漫旅》的PSP版，也就是那款此前一直被称为“Gran Turismo 4 Mobile”的，跳票到现在的，终于是换了一个名字出现了的作品。接下来的超大作《Gran Turismo 5》竟然只有一段2分钟的“概念动画”而已。那么意料之中的是什么呢？GT5和GT（PSP版）有确切的消息了。意料之外的是什么呢？GT（PSP版）竟然没有和当时山内说的那样，会在GT5发售之后再发售，反而先行一步了。至于E3上公开的这两款让人期待以久的以“真实驾驶模拟”为副标题作品，应该还有着什么内容，就让我们在回顾整个系列之后，再来做一个大猜想吧！

□文/Masaki



《GT赛车》系列首席制作人

山内一典

Polyphone Digital的总裁和SonyComputer Entertainment的副总裁，热爱赛车，热爱摄影，以制作出“最真实的赛车游戏”为目标，制作了全世界最著名的赛车游戏系列《GT赛车》，这个系列可以说是SCE的灵魂，也是PS家族的灵魂。《GT赛车》大获成功亦让山内成为当今顶尖的游戏制作人之一，他现在拥有世界级的跑车无数，从另一个角度来看，他也是富豪之一。

方向是“只有最好的”

Policy is “Nothing But The Best”

还是在1992年的时候，当时我们现在所熟知的PS游戏主机以及“SCE（Sony Computer Entertainment）”公司都还未成立，游戏的创始人山内一典带着SCE的公司说明文件、PlayStation的硬件策划书以及GT的策划书前往各汽车制造厂商进行接触。不过，在当时在游戏界中是很正常的一个点子，却得到了“真实驾驶模拟？这是什么？”这样的回答。不过，第一个同意合作的是日本的丰田汽车，之后又有着其他的公司参与了合作，接下来才出现了我们所熟知的《跑车浪漫旅》。

在这里，先来解释一下这款日文打着《グランツーリスモ》的，英文名叫做《Gran Turismo》的游戏，中文译名是《跑车浪漫旅》的游戏的名称的由来是什么吧。这个词是来自于意大利语中的“Gran Turismo”，译成英文是“Grand Touring”，原意是指“修业旅行”或“大旅游”，现在也指一种普通车改装成用于比赛用的一种汽车类别。

在第一款的GT中，就以当时的贴图效果和回放便已经和很多的赛车游戏拉开了距离，虽说回放不是GT所首创，但是驾驶与回放各占比1：1的比重，却是从GT这款游戏开始的。而之所以山内一典在作品中如此重视回放，是因为山内自己小时候就想成为一名“电影少年”，一直想拍一部电影这样的基础在，然后要使用镜头很好地将汽车放到画面中。并且在这样的游戏中，拥有着大量的汽车，游戏中的视频回放就成为了是必须的。另外，在汽车游戏中使用贴图，主要是为了实现更好的光影效果。如果是使用在当时主流的填色的话，那么在回放中的向光、背光效果也无法体现——因为这需要更大量的数据计算，而使用贴图只要给一个光源点就可以了。另外再说句题外话，日本的另一位追求完美的游戏制作人小岛秀夫也有着这样的想法的人。所以，当你就只是看由他制作的《合金装备》系列的过场情节，就有着观好莱坞大片的感觉。只不过山内一典的GT中没有人物、事件，所以只能把镜头的应用用在回放的视角上面了——当然，在开场动画的一些镜头中，也可以多多少少感受得到山内一典的这种“电影少年”的执着。

GT1的发售是在1997年的12月23日，圣诞节的前一天。当时让山内一典很惊讶的是，在1997年的那时候，基本上游戏的初期出货平均是2～3万套左右，而GT1则是一下子就达到了35万套。山内后面回忆当时的情况还说，由于游戏和当时的赛车游戏的风格完全不同，并且对游戏能否卖得出去还显得十分地担心。并且还担心着这35万套是不是定多了。然而，当时的销售结果可以说是“一瞬之间”（山内原话）销售店中就空仓了，全部售完。这样呢，在第二天又追加发行23万套。这是在长长的PS的历史中也是少有的记录。并且在长达一个月间，库存量一直是不太多的状态。

在大概谈了一下GT1的诞生与当时同类作品区别之后，似乎应该将游戏制作人和游戏制作公司也得介绍一下吧。什么？游戏里的东西没说全？那就请找文内的“History of GRAN TURISMO”部分吧。

系列游戏的制作人，GT之父——山内一典。现在是株式会社Polyphony Digital代表董事，总裁。索尼电脑娱乐（日本）的高级副总裁。在1992年加入索尼音乐娱乐公司，同年参与启动PlayStation。在1994年正式调入索尼电脑娱乐，之后开始着手开发卡通赛车游戏《Motor Toon Grandprix》。由于就如前文所述那样，山内原本是以GT作为调入SCE的最早的策划的作品的，但是由于公司并没有立即上马GT计划，山内还对此发过牢骚说“为什么不能制作这款游戏”。在1994年12月16日，山内一典制作的第一款游戏《Motor Toon Grandprix》发售。1997年末，由山内策划的第一款游戏《GRAN TURISMO》上市。全球共销售达1085万套。1998年设立株式会社Polyphony Digital，同时就任公司总裁。在2001年担任日本Car of the Year评委。

就山内一典本人，分别在1998年和2001年获得英国奥斯卡金像奖“英国学院电影电视艺术<The BAFTA>互动娱乐奖‘计算机编程’类别‘英国奥斯卡奖（大奖）’”。在1999年获得美国“年度互动成就奖”。在日本的CESA大奖中，也分别因GT、GT4、GTHD概念版获得多次奖项。另外，还被英国的《car》杂志在2005年选为“10 MEN OF THE YEAR”的Best 1（最佳第一位）。美国的《Motor Trend》杂志分别在2005年和2007年的“THE POWER LIST（50位最重要的汽车行业人物）”名列第17位和第29位。

而负责开发GT系列的株式会社Polyphony Digital呢。在GT1时，大家也可以从游戏的开场CG动画中看得到当时是SCE内部的一个开发团队。在1998年4月2日由SCE全资设立，专注于软件开发子公司，现在是以汽车、摩托车的游戏为中心的一个策划、制作公司团队，现在共有两个工作室，公司员工约有110名。

而公司名字中的“Polyphony”和“Digital”都分别有着其意义。“Polyphony”是指“多声音乐”，也叫“和弦”的音乐用语。代表着在充满着个性才能共鸣出声音来的空间。而“Digital”是指把森罗万象的东西进行量子化后都可以完成计算的，如此自由化的意志。而“PD”最看重的是设计与技术。这是公司成立以来一直不变的方针。因为两者的关系是互补的。没有设计做支持的技术是没有强度的，没有技术作为背景的设计也是一样。以“设计和技术”为两轮驱动的艺术家与技术者的集团就是Polyphony Digital。

从技术这里引出来继续说吧。山内一典对于GT系列的“60FPS（帧每秒，数字越高，画面的运动显示就越平滑）”这一技术门槛就很在意，可以说是“怨念”了。山内本人对于赛车游戏如果说是没有达到60fps是认为不可以的。所以在当时的PS版的两款作品中的实际只有30fps的效果是违心的作品。当“GT3”中真正地在任何的游戏模式中都能够达到60FPS时。山内表示，“GT”系列最重要的就是驾驶体验（Driving Feel），所以开车要感觉好的话，60FPS是绝对条件。这点也就是为什么山内在公开《Gran Turismo》（PSP版）时一直强调它是以“60FPS”运行的原因了。

谈到“驾驶体验”，就不得不拉回来说“真实驾驶模拟”。那为什么叫做“真实驾驶模拟”呢？它的英文应该是写成“the Real Driving Simulator”——真实驾驶模拟器，当然前面是为了比较好说，比较通俗化地说，是“真实驾驶模拟”——也就是模拟真实驾驶的模拟器。那么，既然是模拟真实驾驶的模拟器，有什么证据来说明是这样的呢？我不知道现在读着我这篇文章的读者是否还记得物理学对于世界上的存在的物质是统一的法则，也就是说，适用于物理学的东西，在某一方面——比如惯性、重力、离心力等等，对于任何被这些法则所适用的物体都是同一公式，是吧？那么，这点如果可以确定。汽车能否适用呢？答案当然是确定的——适用。竟然适用，在游戏中就是创造一个物理世界，用程序去创建一个引擎去模拟所有相关的物理法则，不就可以了吗？而这个引擎就是在GT系列中极为重要的“模拟引擎”——别用疑问的

↑完全再现真实赛车感受，是GT系列不变的追求。

眼光看我，它的名字就是这样叫的。而在GT4P中，这个引擎被升级到了2.0版。要拿山内一典当时对GT4的那句评价，估计如果没有玩过GT4或以上版本的，并且对真正的汽车没有兴趣的，会觉得夸海口——“GT4是最棒的驾驶模拟器，玩家可以在游戏中学习真正驾驶汽车的技巧，我可以很自信地说出这一点。”而开发游戏的工作人员们，为了达到这一点，他们所使用的收集数据的道具则是在游戏中登场的真正的汽车，并有开发人员亲自上阵驾驶去感觉它们——当然，还有先进的数字传感器去收集客观的数据。这其中不仅仅只是一些普通的行驶数据，还有拉力赛时的泥地、雪地赛道的行驶数据，汽车轮胎打滑时的数据等等，等等。所以也应该可以对于这样的游戏开发周期之长等

它的成功只能用不可思议来形容 「GT赛车」系列沉静在无限赞誉中 在赛车游戏领域中屡创奇迹 其他同类作品无法超越的魅力

史创于1997年《GT赛车》，是由Polyphone Digital开发的赛车游戏。无论是从游戏画面，还是操作驾驶时的赛道、赛车数量、真实感、系统都做到了尽善尽美，该系列全球已经售出了5000多万套。游戏有四个基础版本，GT3是PS2的先发游戏，GT4是PS2末期压阵，目前大家都在期待GT5。制作商会根据玩家反馈的意见对游戏进行修正，最终保证了每款游戏的质量。游戏还推出了诸多语言版本，让全球更多的玩家能融入其中。

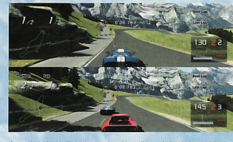
等问题，有所理解和包涵。

其实，说到真正对汽车有感兴趣的，根据山内一典自己对于游戏的用户层的分析来说。购买GT系列的是有着很大一部分是爱车一族。因此，他对于GT现在的用户层的年龄上层是抱有很大的担忧的。为什么呢？因为17岁以上的年轻人还比较好说，但是17岁以下年轻人的话，基本不买GT系列的。单从《GRAN TURISMO 5 "Prologue"》的数据来看，年轻人对于汽车的钟爱是极少的了，而这个现象又是全世界的，并不是日本、美国或者中国某个国家存着在这样的孤例。

目标是"在汽车行业中不能没有的存在"

Target is "Automotive industry couldn't without Gran Turismo exist"

由第一代的PlayStation到PS2上的GT一直是以模拟精度和规模的扩大为进化中心。在平台进入PS3之后，GT5P因为互联网的因素而发生了很大的改变。其实从GT5P，游戏这一次升级将不仅仅是GT的质的提升，山



内一典所想的是如何通过网络去做一个很大的改变。同时，山内认为，这不仅仅是游戏的未来发展的方向，也是电视发展的方向，更是"PlayStation"的未来。

我们知道，在GT5P中，不仅仅可以进行竞赛，还有《Gran Turismo TV》的节目点播，在线时还有新闻的浏览，在菜单周围的用户界面也与以前的游戏样式完全不同。而这些与网络的构想，山内一典在2001年就已经有了大概的想法了。只是因为要实现这样的想法，必须有着相适应的硬件的进化、软件技术的成熟、基础的充实才可以。而在GT5P中，山内一典的这些构想也正在一点一点地被实现。

Polyphony Digital开发团队也仍然会一直将"创造最好的东西"的理念继续下去。另外，应该也有很多汽车爱好者或者是"GT"爱好者知道这么一件事，在2007年发布的日产GT-R中应用了来自于Polyphony Digital的设计，并将其融入了成品车之中。像这种类似的技术交流，给汽车行业中的贡献也将在以后继续下去。所以说，GT系列的目标应该来说是"成为汽车行业中不能没有的存在"。

不过，Polyphony Digital的GT开发团队与汽车制造厂商的合作也决非只和日产的GT-R一例。有些还通过车展时发布GT的特别版本，在这些特别版本中，游戏者可以通过GT游戏的模拟来详细了解新车的一些性能，如油耗等等，当然，游戏中通常只能选择特定的车型或者车系，以及极少数的赛道，通常也只有一条赛道而已。不过，在这些游戏光盘中收录了关于新车的详细的视频介绍却是绝对的收藏对象。

GT开发团队与汽车厂商的主要的合作内容

日期	厂商	合作内容
2000年11月	澳德巴克斯	澳德巴克斯限定版回放视频
2000年11月	丰田	丰田Netz店限定版回放视频
2001年10月	日产	"Nissan GT-R Concept"东京汽车展演示版本
2001年10月	本田	"Honda DUALNOTE"东京汽车展演示版本
2001年10月	丰田	"Toyota pod"东京汽车展演示版本
2001年10月	铃木	"Suzuki GSX-R/4"东京汽车展演示版本
2002年1月	NISMO	开发"NISMO Fairlady Z S-tune"包围零件
2002年3月	NISMO	开发"NISMO Skyline Coupe"包围零件
2002年5月	大发	提供"GRAN TURISMO Concept COPEN Special Edition"
2002年6月	三菱	提供"GRAN TURISMO Concept AIRTREK TURBO Special Edition"
2002年6月	日产	面向北美"NISSAN 350Z"发布会提供演示版本
2002年9月	日产	面向欧洲"NISSAN MICRA"发布会提供演示版本
2002年12月	阿尔法罗密欧	托里诺车展上提供"ALFA ROMEO 147GTA"演示版本
2003年4月	大众	向Lupo杯参加者提供"GRAN TURISMO LUPO CUP Training Version"
2003年4月	大众	向Lupo杯参加者提供"GRAN TURISMO LUPO CUP Training Version 2"
2003年5月	斯巴鲁	向经销商与活动提供展示SUBARU 驾驶模拟器
2003年9月	丰田	在发布会上并向经销商提供"GRAN TURISMO 4 PRIUS TRIAL VERSION"
2003年10月	本田	在东京汽车展上发布"HONDA HSC"特别版
2003年11月	AMUSE	开发"AMUSE S2000 Street Version"包围零件
2004年3月	丰田	在日内瓦和纽约车展上发布"TOYOTA MTRC"演示版本
2004年3月	宝马	在日内瓦车展上发布"BMW M5"演示版本
2004年6月	宝马	在日内瓦车展上并向经销商提供"BWM 1 Series powered by Gran Turismo"
2004年10月	马自达	在巴黎车展上发布"MAZDASPEED ATTENZA"演示版本
2004年10月	马自达	在日内瓦车展上发布"MAZADA MS CROSSPORT"视频演示
2004年12月	耐克	限定商品"NIKE/GRAN TURISMO LIMITED EDITION"发售
2005年1月	马自达	在底特律车展上提供"GRAN TURISMO MAZDA MX-5 EDITION"
2005年2月	AMUSE	负责"AMUSE S2000 GT1"外观设计
2005年3月	马自达	向世界各国车展提供"MAZDA Roadster"演示版本
2005年8月	日产	开发"NISMO Fairlady Z"包围零件
2005年11月	OPERA PERFOMANCE	开发丰田汽车沙龙展车"CARMATE OPERA Z"包围零件
2006年3月	TEAM IMPUL	负责"arting Racing Team IMPUL"（方程式日本赛车队）艺术设计
2006年9月	法拉利	在巴黎车展上发布"GRAN TURISMO HD FEATURING FERRARI GT CARS"视频演示
2007年4月	日产	发布"NISSAN Skyline 50周年纪念"视频演示
2007年10月	日产	开发日产GT-R多功能仪表
2008年10月	雪铁龙	发布概念车"GT by Citroen"

※截止至2009年6月

跑车浪漫史

History of GRAN TURISMO

（所有作品发售日时间均为日本版。所有作品的销售量为截止至2009年3月末的全球各区域版本的总和。）

Gran Turismo

发售日：1997年12月23日；销售量：1085万套。主题是"真实驾驶"。改变竞赛游戏历史的一作可以和真车一样驾驶的，诞生出从来没有过的概念的系列第一作。在当时还没有真车在游戏中登场这样的游戏文化



←GT系列的开山之作，就创造了前所未有的高度。

时代中，游戏中一次性收录了让谁都感到惊讶的100种车型146款车的数量。在GT系列突破5000万出货量时，山内接受采访回忆当时说，"在那制作的4年内，简直就是用上了睡觉的时间。当初想着，能够被人们所接受就好了，但随着发售日的临近，内心却对是否会被接受而忐忑不安。"

Gran Turismo 2

发售日：1999年12月11日；销售量：937万套。挑战第一代PlayStation的系列第二作，收录了超过500种车型600款车，包含泥地赛道在内的29种赛道，使得游戏



←2代在前作的基础上有了飞跃性的进化。

体积大幅飞跃的"2"。在其中大幅扩充了日本车系以外的车型，除了当时的热门车以外，还收录了历史上的名车。"GT1在全球的成功之后，终于与国外的厂商取得了联系。本来就对于GT1中的100种车型，146款车的数量并不满足，本来就是应该就有这么多的。"

Gran Turismo 3 A-spec

发售日：2001年4月28日；销售量：1489万套。相比规模来说是品质。系列最初实现60FPS的GT平台在转移至"PS2"之后，终于实现山内最执着的60FPS的"3"。相比规模来说，并比不上GT2，但是所有的品质都有所提高。系列中最重要的驾驶体验也因为完全支持方向盘控制器GT FORCE，连专业驾驶员都为其叫好。山内也评价GT3为"泥地赛道虽然是在'2'中加入的要素，在'3'中是终于形成了（它的）操作性。"



←3代成为了当年PS2平台的先发游戏。

Gran Turismo Concept

发售日：2002年1月1日；销售量：156万套。实现"想驾驶概念车"的汽车爱好者的梦想。以"驾驶只能在车展展台中看到的概念车"为宣传语，收录以第35届东京汽车展2001中发布的概念车为中心的特别版本。"实际上，Polyphony与GT-R的关系就是从这里开始的"，



←超强的真实感是系列的最大卖点。

就如山内说的一样，在开场动画中的GT-R概念版的出现是存在着其意义的。

Gran Turismo 4 Prologue



←GT4的序章就取得了不俗的销量，非常难得。

发售日：2003年12月4日；销售量：136万套。以"教学"为主题的面向初学者的作品，实现山内所担心的"面向初学者的救济方法"的作品。作为GT4的入门篇的位置，以类似于桌面游戏的方式学习运动驾驶的ABC的教学软件。收录的车型与赛道数并不多，但作为游戏的丰富度却不可小觑。还有无法用肉眼看到的部分，有如负责运行的模拟引擎升级到了Ver2.0，方向盘控制器第一次实现了能够转900度回转角的GT FORCE Pro发售，完成了作为驾驶模拟的又一大进化。

Gran Turismo 4



←4代的正式版可以说将系列引领到全新的高度。

发售日：2004年12月28日；销售量：1068万套。人、车、景，所有都聚集在一起的系列大集成，强调表现以人、汽车以及景观这3要素，挑战PS2限界的"4"。规模是系列中最大的，收录了700种车型，50种以上的赛道，100种以上的赛事。同时，还导入了全新的特色。里面有玩家给电脑下指示进行比赛的"B-spec 模式"，还可以自由选择角度为自己的爱车拍照的"照片模式"等都引起了很大的反响。当然了，作为系列真正价值所在的驾驶体验也有着提升。与进化后的模拟引擎一样，赛道一圈所需的时间精度也与实际的时间进入了相差±5%的时代内。山内也感叹当时的情况说"那时一直在努力着把圈时贴近于现实的车啊。"

Gran Turismo 5 Prologue

发售日：2007年12月13日；销售量：367万套。以支持网络为武器，成为新的竞赛游戏的标准为目标。平台进入了PS3，画面、声音、驾驶体验，所有的质量都更上了一层楼。最大的特征就是完全支持了在线游戏，除了支持最大16人同时竞赛，还有通过"Gran Turismo TV"发布与汽车相关的节目或者是各种新闻等，引入了多数符合GT风格的特色。另外，还可以通过网络免费升级，来增加功能以及要素，游戏本身进化的这点，也就只是本作中才具备的。《GT5P》与网络的融合，又一次以竞赛游戏的标准作为目标。



←GT5的序章就非常优秀，正式版更加值得我们期待。

新的GRAN TURISMO

After E3 2009……

其实，我和大家一样，对于今年E3上公开的两款GT新作到底有什么卖点应该引起我们注意。先来说说《Gran Turismo》（PSP）版中的内容吧。现在明确已经知道的是，游戏是真正的"GRAN TURISMO"作品，包含所有作品的要素。也就是说，它并不和"GT4P"一样，只是一款教育软件。游戏中收录800款以上的车型（4500种以上的色彩版本），35条赛道（60种布局），支持PSP的无线联机方式的多人竞赛以及汽车的交易。最主要的是，PSP版本仍然坚守着山内一典最怨念的60fps的底线，游戏的画面流畅度是肯定没问题了。不过，从公开的游戏图片中来看，3D的建模似乎也就是这样子了，不能和PS2版本的GT去比较的。

游戏中的模式中有"单人游戏模式"，可以自由选择喜欢的汽车和赛道与CPU对战，另外还有计时模式和漂移练习等模式。这个模式其实相当于家用机版的"街道模式"。"任务模式"，里面有着超过100种的体验运动驾驶所必须的如弯道与制动等等技术的任务。这个模式就相当于"GT模式"中的"驾照考试"模式了。"交易商"，在这里可以通过前面两种介绍过的模式中获得的奖金来购买汽车，根据游戏时间的增加，所能购买到的汽车也有所不同。"通信对战模式"，在这里可以最多4人同时对战游戏。并且可以和其他玩家交易汽车等等，在这里还可以得到无法通过交易商买到的汽车哦！

PSP版的GT是将会在10月1日（美版/欧版）发售，日版是在10月8日发售。届时将发行UMD和下载版两种版本。不过，个人估计，对于玩ISO的用户可能需要至少5.50版本以上的固件才可以游戏。也许这是国内玩家最怨念的吧！

而PS3版的GT5，应该说是在《GT5P Spec-Ⅲ》上的一次大幅度的升级。在这次公开的GT5概念动画中，我们可以看到有这么几点是令人值得期待的，一个是车辆破损系统的引入，估计这样子的情况下，还有多少人开GT还是那样不要命地冲，车子被搞成不成样子，给谁看去？另外一个是应该加入了WRC（世界越野锦标赛，World Rally Championship）和NASCAR（全国运动汽车竞赛，National Association for Stock Car Auto Racing）世界中的两大赛事。

广大PS3或者是等着GT5才会去买PS3的玩家应该最关心的是GT5的发售时间问题了。SCE对于GT5的发售时间并没有一个确定的说法，在SCEJ的官网上的时间显示仍然是"未定"。根据GT系列到现在为止发售的时间表大致来看，在今年的12月中旬（12月10日或17日）发布的可能性还是存在的，否则，就应该要等到2010年的4月份左右了。不过根据山内一典在本文撰写时，对Eurogamer杂志所做采访时的回答是，GT5已经是随时都可以发售的阶段了，只不过现在还在强化它。所以，我们可以坚信，GT5应该可以赶在2009年12月17日的时候发售！

截止2009年6月，SCE官方宣布，《GT赛车》系列自1997年的初代作品登陆PlayStation平台以来，到目前为止全系列的全球累计销量已经突破了5000万套。游戏核心是让玩家能体验真实世界所存在的各式车辆奔驰的乐趣。游戏中提供了数以百计的全球车厂各式车辆，以及取材自真实景物所建构的赛道，并提供丰富的车辆调教项目，让车迷玩家们能抛开实际金钱的束缚，得以充分体验各式车辆所具备的独特魅力。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



风林:好看的总决赛

●2009年杂志过半，本期对阖家进行了较大的调整，基本上回到了过去的老路线，扯得字比较多，大家先适应着，觉得不好咱再改。

●在经历过半年的LIVE空白期后，本月再度杀回网络阵营，360LIVE战全开。头一天就和翅膀狂杀《求生之路》，接下来还有很多游戏在等着我，主力还是《光环3》和《战争机器2》，PS3那边《机车风暴2》和《杀戮地带2》是首选。

●祝贺湖人艰难夺得总冠军。湖人进入季后赛开始每一步走得都很艰难，尤其是在面对火箭和掘金时两次涉险过关，与常规赛时的如虹气势全然不同，尽管在每个环节上湖人看起来都很均衡，但与对位的对手抗衡的时候总是落于下风。貌似湖人并不是一直强硬的球队，不过他们还是凭借着顽强走到了最后。希望明年湖人能够在队伍现有实力的基础上有所强化，若要实现连冠，板凳队员必须加强。



PERFECT:弗爷真牛X!



今年的转会市场太神奇了，弗爷在买进卡卡后，再掏8千磅把C罗也搞定了，如此连续的大手笔相信是诸位不可想象的，接下来，就看皇马教练如何智慧的转换压力了，如此阵容要是再拿不到冠军的话，肯定难掏清洗的命运。与曼联米兰这样的豪门不一样，弗爷的皇马更喜欢堆积球星，这两天皇马还说仍然对里贝里不死心，如果真的把里贝里也带到伯纳乌的话，那无论如何也要关注一下教练的排兵布阵了。

经过2个月的艰苦节食，猴子同学的体重又减了3斤，鉴于他可爱的宠物性格，我和北斗决定在他请变看形金刚2后，也回馈其一顿大餐。

手札这东西其实很难写，私生活谁也不愿轻易透漏，写得太无聊，又怕对不住各位……无数心怀怨念的影迷，你们在6月25日就能得到解脱。



猴子:刷机的时候请注意安全

PSP3000破解，M33与PSPGEN功德无限。另外PSPGEN还推出了5.50版自制系统，虽然不算彻底完善但是也算是5.00M33之后PSP在自制系统方面最大的进步了。虽然SCE推出5.51是情理中的事情，但是目前大家还不必为主机玩不了新游戏而着急。倒是今年下半年的一些PSP大作如《天诛3》、《GT赛车》、《寄生前夜3》等作品到时候能不能玩上，是比较令人关注的。

自从PSP破解之后，本人除了写破解教程之外，还在编辑部内承揽刷机业务。一日，某美编姐姐拿来亲戚朋友的PSP让我升级，PSP3000刷5.03无问题，拷贝游戏若干，把8G棒塞得满满的（空之轨迹占了一半）。但是刷2000的时候出现了问题，把人家的PSP刷成了砖。好在猴子掌握了神奇电池的制作方法，自己动手将砖头机修复并且升级成功。其实这也是经验教训换来的成果，前两天猴子自己的PSP2000也变过砖，因此学会了神电恢复法，真是久病成医啊。



翅膀:大家……都结婚了



休息的时候，一位高中同学来我家玩，闲聊中得知了不少老同学的近况，才知道多年没见的很多人都已经结婚了，甚至已为人父为人母，看着网上他们的新郎照、婚纱照、携子照、全家福照……实在有种犹如隔世的感觉。尤其是那些女同学，当年都没有什么感觉的，现在有人做了模特，有人结了婚，有人成了母亲，一个个都那么有女人味，和印象中的形象出入不小，再看看自己现在的样子，貌似和以前没有什么不同？吃饭、睡觉、玩游戏，依然宅的要命，不知啥时候才会有变化。哎，顺其自然吧。

最近考虑是不是要破些财，家里的电视到了该换的时候了，那台上世纪90年代初的长虹21寸显像管连遥控都坏掉了，服役快20年的老兵也该退出历史舞台了，下星期，无论老妈再说什么，也要用40寸以上的液晶换掉这台老古董，我说到做到，哈。



七曜:全族制霸，愿无双再战十年!

记得自己第一张正版无双是03年买的《真・三国无双3》，最喜欢的正版无双是《战国无双2》，至此从KOEI "25周年纪念作品"一直买到了"30周年纪念作品"，现在买无双已经成为了习惯，生活中也不能没有无双，明年就是《无双》系列诞生10周年了，值得恭贺。算上所有正传、猛将传、帝国，还有山佐数码和万代与"OMEGA FORCE"小组联合制作的《无双》系列作品，这些年来个人收集的系列作品也达到了30多作，除去XO系和PC版的冷饭作品外，也基本算是将整个系列全族制霸，在这里衷心祝愿《无双》系列能再战十年！只要KOEI敢出，我就敢买，将我儿子培养成新一代无双真饭！





菜团:炙夏，独爱大排档!

●北京的夏天真的很热，往往在家中呆的时间过久会觉得很闷，所以晚上出来走走还是很有必要的，我家附近最近开了大排档，7点过后就已经都是人了，而我也是其中之一。叫来几个朋友点上几个凉菜拼盘，来上几杯冰镇扎啤，边吃边聊怎是一个爽字可以形容。最为主要的是大排档好吃不贵，咱老百姓都能消费的起。

●似乎老是用"我回来了"这句话作为起始并且被人们记住的电影角色还是以坏人居多，像咱们中国最著名的那个胡汉三，就是一个典型以"我回来了"作为起始并被人们记住的角色。提起这个，我应该看了许多以"我回来了"为起始的恐怖电影，而且大多数都是有很多续集的影片，比如《猛鬼街》、《鬼娃系列》等等。在这里向大家推荐《鬼娃回魂》系列，该片总共5部，最初的三部基本上都是给小孩子看的恐怖电影，而到了后两部才算真真正正的带着那么一点点血腥味。喜欢恐怖片而又不敢看的朋友们可以看看前三部。"什么？你说前三部也很恐怖？"那可能是我的口味实在是过重了吧！

●漫画怀旧进度：《七龙珠》完结、《JOJO奇妙冒险》等待更新。



北斗:恭迎神片降临 orz

《虐杀原型》这游戏素质比想象中强了许多，玩起来颇有当初绿巨人的感觉，虽然玩到最后会感到有些枯燥，不过剧情方面如果有认真体会的话就能感觉出其类似好莱坞大片般的强大。情节的峰回路转、悬念的设置与解答，都是本作出彩的地方。个人比较好奇的一点就是，游戏最后病毒化身的"Alex"阻止核弹炸毁城市，到底是为了拯救人类还是为了拯救病毒？

连着两周去走了小五连穿，第一次被大雨冰雹雷电劈了下来，第二次则是晴空万里微风徐徐，简直是地狱和天堂的差距啊！由此可见人品这玩意儿，确实相当之重要。



某个玩得狠好的山友，号称要离开北京逃命去也，于是一帮人送行饭也不知吃了多少顿，这位仁兄却迟迟不见动静，私下一打听，才得知其当年从老家来北京时蹭了足足有一年的饭才走……



小沛:铁拳继续修炼中

●这些日子和菜团经常切磋PSP的《铁拳DR》，为的是迎接即将到来的《铁拳6》。菜团之前热衷于2D格斗，这次也被我彻底改造成了铁拳迷。

●有传闻说Wii上也要发售《街霸4》，而且操作简化，个人很有兴趣。

●PSP3000终于算是"初步破解"了，但眼看PSP GO又要发售，希望不要再有大批读者向我询问GO的破解时间，否则我只有转行当黑客了。

●《变形金刚2》等大片马上就要来了！算算又有一笔不小的电影开支。相比其他电影，今年的好多片子都非常有视觉冲击力，所以绝对不能省钱。电影院，我给你们捐款来了！

●照片越拍越多，才买了一个多月的单反，已经拍了快2000张照片了，想想快门的寿命，看来还是少出去几次才行。本期这张名为"随风"。



NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！
传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

本期依然是业界的真空期，在经历了上个月底的一个小高潮后，这个月值得一提的作品，似乎只剩《无限航路》。该作首周仅4万的销量，就能独占鳌头，可见目前的日本游戏市场已经衰败到何等田地……



5月28日

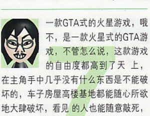
赤色派系 游击队



PS3 360
■THQ
■动作射击
■美版 ■BD/DVD
■16岁以上 ■1-2人

本作的素质可谓相当之高，次世代的画面再加上出色的游戏性以及故事情节都是本作的亮点。承袭了前作的精神和本质，能让玩家捉摸到90年代游戏的影子。拥有让人无法想象的广阔战场，能随意破坏的场景和令人无法自拔的多人联机对战模式，这是一款绝对不能错过的作品。它会让之前并不期待本作的人也大吃一惊，强烈推荐本作，特别是那些怀旧的老玩家。 By 七曜

本作不再是系列前两作较高水准的FPS类型。玩家可以通过各种路线和打法来实现任务达成。游戏提供了相当丰富的分支任务和主线流程，并且地图很大，可以捞分的地方不少。画面也相当不错，游戏中也有着天时的变化，体验相当真实。LIVE对战也提供了不错的体验，不过编者这边速度似乎有些问题。不管怎样，本作可说是本期素质最高的作品，强烈推荐。 By 能量块



一款GTA式的火星游戏，哦不，是一款火星式的GTA游戏，不管怎么说，这款游戏的自由度都高到了天上，在主角手中几乎没有什么东西是不能破坏的，车子房屋高楼基地都能随心所欲地大肆破坏，看见的人也能随意敲死，物理引擎做得很强。但游戏的动作引擎做得不到位，战斗时的打击感软棉棉的，像割草，武器种类虽然多但显杂乱，不少都是用不上的鸡肋。 By 翅膀

6月9日

虐杀原型

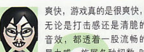




PS3 360
■Activision
■动作
■美版 ■BD/DVD
■17岁以上 ■1人

本作值得一玩，游戏各种要素的设计都非常丰富。比如边跑边开枪的火力，在开放式的游戏世界自由穿梭，连续技华丽攻击，随意攻破任何敌人与事物。游戏的进行方式硬派而且夸张，但是游戏剧情的单调乏味也暴露无疑，不过作为一款动作游戏来看，还是很不错的。本作中暴力元素的代入感十足，非常爽，喜欢爽快的玩家在上手后会有种停不下来的感觉。 By 七曜

这游戏残暴得相当过分，但能让你杀得爽快，单从这点来说的确很迎合时下热血小青年的重 口味。如果不是画面太渣，编者或许能给更高分数，或许是为了优先保证游戏运行流畅，视效很对不起次世代主机的性能。游戏的流程也很符合名字，完全是在虐杀啊，保证让你杀红了眼。比较不爽的是进入中期很容易让玩家感觉无聊，缺乏刺激和新意的流程设置是最大败笔。 By 能量块



爽快，游戏真的是很爽快，无论是打击感还是清脆的音效，都透着一股流畅的暴力感，施展各种招数 时的慢动作处理也增强了这种爽快感，让人时刻期待着战斗。游戏场景非常广阔，在大街小巷高楼大 厦间游走攀爬的感觉很舒畅。关卡提示明显不存在语言问题，主人公的设定可以吸引你一直玩下去。只不过游戏关卡的进程有些形式化，场景中的路人也略欠真实。 By 翅膀

6月16日

捉鬼敢死队



PS3 360
■Atari
■动作
■美版 ■BD/DVD
■13岁以上 ■1人

电影改编的游戏，一般在游戏性上会差一点。本作对电影的还原度很高，电影里的诸多元素都在本作中重现。比如到处乱飞的绿色的幽灵、体型庞大无比的棉花糖娃娃、特制捉鬼武器开火时满天飞舞的光束，还有主角们的真实形象。游戏本身的手感设计也比较薄弱，如果各位对这部电影并不怎么感兴趣的话，那建议还是别买了，可玩性实在不高。 By 七曜



上世纪八十年的好莱坞经典电影老树开新花，让人很意外。更让人意外的是游戏的素质还不低。游戏从头到脚都是浓浓的怀旧味，特别是让六七十年代生人的老玩家感到非常激动。好在游戏的效果确实达到了当前的中等水准。游戏支持多人LIVE合作，大家协力降伏鬼魂相当 有趣。游戏流程中等，难度适中，即便是最高难度也不会遇到太多麻烦，值得尝试。 By 能量块



游戏画面一般，在电影改编游戏当中也算不上上乘，不过很多特效做得非常亮丽，人物的建模对比原 作还原度很高，看过电影的话会非常投入。操作简单容易上手，难度不高，成就非常好拿。以捉鬼为 题材的游戏方式并不存在丝毫障碍，玩起来轻松愉快。剧情过场充满了幽默感，就算不懂英文也能感 受到，当然，限于题材游戏最多算个不错的小品游戏。 By 翅膀

外部意见 《捉鬼敢死队》评测

《捉鬼敢死队》回来了！在经过几近25年的岁月后，这部由伊万·瑞特曼导演的经典科幻电影终于被搬上了次世代游戏的舞台，废话不多说，现在就让我们进入到游戏中的世界吧！

说到画面，你只要记住，本作的画面绝对不会让你失望！精美的（忠于原著的）人、鬼建模（绝对细致，无论是人的面部还是鬼的特殊效果都处理的十分精致），一丝不苟的细节处理（哪怕只是一本书也没有丝毫的含糊），出色的光影效果（配合阴暗的场景绝对够劲），绚丽的特技特效，当然还有磅礴的街市大场景。至于音效，用应有尽有来形容最适合不过了（连主角逃跑时的滑稽叫声也有），总之，这次游戏为我们带来的绝对是一道视听上的大餐。

由于主角离开捉鬼机就什么也干不成（所以除了开火基本没什么动作要素，不过那已经够吸引人的了），因此本作的操作和同类游戏相比相对要简单一些（目前用到的组合键只有抓取和LT动作），只要用好捉鬼枪就能解决眼前的大部分问题，不过在什么情况下（遇到什么敌人时）使用什么样的武 器及攻击方式依然需要玩家在实战中去不断摸索。

如果你认为《捉鬼敢死队》是个彻头彻尾的喜剧那就大错特错了。也许一开始你还觉得是在很滑稽的情况下和很滑稽的鬼战斗，那么，当你步入阴森的地下藏书室时，当你只身置于神秘的异世界时，你马上便会抛弃以往的想法，因为在这些地方你所能感受到的只有紧张、压抑和无助。没错，（笔者认为）本作在氛围的创造上是十分成功的，这要归功于优秀的场景设计（和光源效果）以及恰到好处的背景配乐，由于这两者的完美配合（当然，第一人称的搜索视角也起了很大的作用 ），使得游戏的惊魂指数绝不低于以往的恐怖大作。

方法：好的，由于鬼（生前）也有脑，因此想要捉住他们也没有那么容易（这里针对的是强力鬼，被召唤或附体的鬼可直接消灭）。在某些情况下，我们需要使用探测器去寻找目标鬼，（一次或多次追踪后）并触发战斗，将鬼的体力削减到一定程度后，这里也是重点，扔出收纳器，之后使用抓取将鬼拖向收纳器，如果成功便可将其捉住，失败则要再来。

本作的捉鬼方式是游戏的一大亮点，可以说是对动作要素中只能开火这一点所做的弥补。同时，制作人并没有滥用这种模式，而是将其和一般战斗以适当的比例进行了融合，使得游戏的耐玩性大大的提升。

既然武器只有捉鬼枪，那为了提升自身的战斗力，我们便只好对此枪做一番改良了。通过支付相应的点数，我们可以通过改造菜单对武器进行火力、攻击角度等各个方面的改良。而在辅助方面，则可以对探测器进行改良。

5月21日

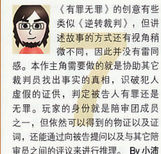
有罪无罪



NDS
■NBGI
■法庭冒险
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人



侦探类的题材总是容易吸引男性玩家，逆转裁判的成功开辟了法庭冒险的新类型。律师、检事的题材都被“逆转”了，那么剩下的角色中陪审团也是个不错的选择，本作就是这样一个游戏。这同样是一个以法庭冒险为主题的游戏，根据对证人证词的交叉询问以及利用证据进行分析推理是其精彩之处，但人设和画面比较一般。 By 北斗



《有罪无罪》的创意有些类似《逆转裁判》，但讲述故事的方式还有视角稍微不同，因此并没有雷同感。本作主角需要做的就是协助其它裁判员找出事实的真相，识破犯人虚假的证供，判定被告人有罪还是无罪。玩家的身份就是陪审团成员之一，但依然可以得到的物证以及证词，还能通过向被告提问以及与其它陪审员之间的评议来进行推理。 By 小沛



乍一看这个游戏很像《逆转裁判》，但是玩家在游戏中扮演的角色并非律师或者检察官，而是裁判员，通过调查案情，用自己的主观意见来决定被告人有罪或者无罪。虽然游戏的创意很不错，怎奈本作正赶上《逆转检事》的发售，而且素质一般，只能活在逆转的阴影之中。而且对国内玩家来说，语言问题是个大问题。 By 猴子

6月10日

乐高战争



NDS
■Warner Bros.Interactive
■战略游戏
■美版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人

乐高，又见乐高，这两年乐高版的游戏简直是层出不穷啊，不过以往的是将著名漫画改编的好莱坞电影“乐高化”，类型方面基本都是动作游戏，这次则改成了战略类型。不得不说，乐高版的各个兵种看上去还是非常可爱的，特别是不同时代兵种之间的对决，玩起来会感到相当有趣。虽然从画面和战略性来讲比较一般，但胜在轻松有趣。 By 北斗

本作是一款强调建造和战争的新型乐高游戏，背景基于以往乐高经典的故事情节及场景。通过六种截然不同的故事情节，玩家可以建造自己的基地和多达70多种不同级别和类型的战斗单位。战斗单位比较丰富，甚至可以让海盗、巫师和异形一起并肩作战，还可以操作飞龙和忍者、海盗船和宇宙船以及中世纪骑士的对决。本作的联机乐趣十足。 By 小沛

乐高以前推出的作品已经够多，现在出一款战略游戏也正是时候。说实话，喜欢乐高系列的玩家一定会对这部作品十分中意的，就像喜欢下棋的人看到火纹一样。游戏的总体设计很有创意，而且可玩性也很高，不过对于不太喜欢美式游戏的玩家来说，也许这部《乐高大战》的吸引力要比其他的战略游戏逊色一些。 By 猴子

6月11日

无限航路



NDS
■SEGA
■战略游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人

暑期的热血大作，宇宙版的“大航海时代”。本作最大的亮点便是高度自由的舰队编成系统。从人员的安排，到舰船的阵型以及舰内的改装，令人足足的过了一把当舰长的瘾。在战斗时，无论是舰队战还是白兵战，“指令相克”型的战斗系统也都充分的体现出了紧张感。另外，游戏中还收录了许多的天体现象。对此方面感兴趣的玩家一定要尝试一下本作。 By 北斗

《无限航路》是款以太空航海冒险为题材的科幻角色扮演游戏。游戏中玩家将扮演边境太空港出身的少年主角，亲手设计打造各式宇宙战舰来组成舰队，踏上波澜壮阔的太空冒险旅程。本作各方面都有上佳表现，战舰的细节比较复杂，但操作并没有非常麻烦。故事流程也很长，尽管是掌机作品，却有着恢宏的气势。稻叶敦志和河野果然没让人失望。 By 小沛

这是极有创意的一部战略RPG游戏。玩家通过组建自己的舰队在宇宙中航行，系统中关于舰船的设计、组装，舰队的布局以及人的要素都做得很详细，不过游戏也因此而变得不易熟练掌握，不过上手并不算难。另外一个需要指摘的地方就是战斗过程太慢（战速是一个可以提升的选项），而且流程很长，适合慢慢来玩。 By 猴子

5月28日

走自己坚信之路



PSP
■Fromsoftware
■益智
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1人

最近似乎开始流行浮世绘的画面风格，之前Wii上的《胧村正》如此，最近PSP上的《走自己坚信之路》也是如此，其实这种画面在如今看来反而更感亲切，正如中国的水墨画引入游戏中总是让人觉得舒服一样。玩法方面主要就是扮演忍者用以分身术为主的忍术来破解各种谜题和难关，动作性的要求不是很高，对脑细胞的考验反而不少。 By 北斗

本作是款采用日本传统浮世绘版画风格所制作的益智动作游戏，游戏中玩家将扮演忍者疾风丸，运用分身术来让现在的自己与过去的自己合作，通过结合现在与过去的行动来解决超过100个以上的难关。游戏以日本最具代表性的“东海道五十三次”为舞台，呈现江户日本桥与京都三条大桥等知名景点。游戏内容比较值得推敲，同时兼具视觉效果。 By 小沛

这个游戏的概念设计十分独特，玩家必须在短时间内不停地触发机关，寻找前进的道路，大概这就是《走自己坚信之路》的含义所在。游戏上手不难，但是很考验玩家的动手能力和记忆力。另外本作的人设也是一大看点，画师以前画过不少喷血的东西，玩家们在游戏中能够欣赏到激萌的公主也算是福利了吧。 By 猴子

外部意见 国外游戏媒体的游戏评测

IGN对《传说的斯塔菲 对决！达伊鲁海盗团》的评价（8.9/10分）： 简直是让人惊喜的有趣作品，无论是角色、故事还是声音以及画面上的表现都极为出彩，虽然日版早已发售，不过现在到了该美国的玩家们幸福的时刻了！本作采用了2D与3D画面相结合的方式，类似手绘的2D画面精细而又漂亮，3D方面的表现也非常不错。音乐方面虽然初听上去没有太出彩的地方，但是玩下去你就会发现背景音乐的转换与情节进展的搭配真是恰到好处，而且欢快的感觉也让人记忆犹新。游戏中可玩的东东非常多，而且都不错，四套变装、有趣的迷你游戏，大量可以开启的技能以及丰富的隐藏物品和关卡都让人着迷。主要的剧情模式只能单机游玩，但也有专门的双人联机模式以及同乐的迷你游戏。本作和马里奥系列一样，都是那种既能够给小孩玩，也能吸引众多核心动作游戏玩家的佳作。

IGN对《盗贼皇女》的评价（6.7/10分）： 游戏的剧情架构堪称优秀，各个角色的配音也都严谨而适当，再加上文采出色的对话与台词，共同构筑起了《盗贼皇女》的世界——尽管特写动画似乎有些过多。与剧情方面的优秀比起来，本作在画面上的表现就相对比较平庸了，你可以看出游戏制作者们虽然在尽量追求对3D技术的提升，然而环境制作的贫乏以及角色行动时的画面表现出错的缺点也是显而易见。背景音乐方面那种充满能量的感觉还算不错，不过其他的曲子就比较一般了，音效方面也只是平均线水平。这是一个以解谜为主题的游戏，虽然每过一关都会获得不少的奖励，不过玩久了却感觉有些乏味。游戏中的要素还是比较丰富的，特别是地图制作模式，这个应该是最有趣的模式了，然而你无法一开始就使用它，对于不少玩家来说，能否坚持到开启此项功能就很难说了。

IGN对《噩梦骑士》的评价（8.8/10分）： 这游戏玩起来有时会让人摸不着头脑，特别是如果你跳过了指导模式的话就完全玩不懂了。尽管如此，如果你能在初期花上一段时间来认真学习和研究的话，就会发现这的确是个优秀的作品。画面方面采用了手绘风格的人物设定，战斗的时候加入了大量的视觉与光影特效，这在NDS上的表现已经非常不错了。音乐与音效上的表现也都不错，虽然真人语音的数量非常少，但与游戏的配合却是恰到好处。与该公司推出的其他作品一样，游戏的系统非常独特和有创意，如果你能花上时间去学习和练习使用，就会充分感到其乐趣所在。战术安排、子弹躲避、角色设计都有上佳表现。



诞生于网络的游戏相关论战文化，本栏目将会选择整理摘录部分有趣话题供读者玩味。是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信来函参与话题，我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法：发言者的第一句话为原始话题，以明显色调标注，其后“■”标识为针对该话题的留言。

本期关键字：超薄神机3、小众、自我泄密

发言者H：国外Fudzilla网站日前表示，索尼新款超薄版PS3游戏主机已经获得该站消息来源确认。只不过据称索尼不打算在E3大展上正式推出超薄版PS3，而是会在今年的东京电玩展（Tokyo Game Show）上推出这款产品。■要井喷了。■不会吧。十年寿命的主机两年就出新型。■希望厚机重新加入EE GS。■我会买的。■YY的吧！■目前新版双65nm工艺的PS3玩家应该知道主机的温度还是非常高的，功耗130W左右(要知道PS3的散热已经做得很好了)。按照目前的技术不大可能实现超薄，功耗与散热都不大可能解决，想重导PS2七万系列的烧鸡后果吗？而且现在45nm工艺的CELL和RSX也不可能正在量产以备薄版PS3之用。我看TGS降价才是真的吧。■小道消息。■这次怎么才刚起步就推出PS Three了呢？前2代不是都是不如主机的后期才推出么？■以后还有更薄的版本，这代是三部曲。■不会是那个比go还丑的东西吧?如果消息属实。■为啥在TGS上公布？最早明年E3吧。有就再买一台。

发言者C：高素质的游戏得不到高的销量，究竟是谁的悲哀？恶魔之魂13万+，杀戮地带2，150万+！反之同为ARPG与FPS的寓言2，300万+；光环3，800万+。相信认真玩过这四个作品的人都会得到以下结论。前两者的素质要远胜于后两者。竟然杀戮地带2 这么优秀的作品还招来不少人冷嘲热讽。太下流了。这也印证了，卖的最多的东西绝不是最好的东西。游戏世界的倾向真是好黑啊！好失望！！风气好差！！■呵呵，各有所好。只是下面两作比较大众化而已，或者说是比较普通。■EA的那些垃圾体育游戏每年都卖得让那些辛苦几年制作的大作眼红，找谁说理去。■KZ2网战真的是神作，假使电信连线流畅的话。没玩过的人比较可惜。■很有道理。■好玩也是相对的，KZ2联机对战要和光环3比不过是自取其辱而已。■KZ2我就知道不少HALO饭都买了去爽,希望KZ2饭也多点人买HALO3爽，了解过再喷比较好。■其实楼主你想通一个简单问题就行了。只要被这个论坛看上的游戏，多半死的很惨，而不为人知的，大都卖的不错。因为这里太小众了。■任地狱带坏了业界。■KZ2会被冷嘲热讽，还不是因为它在05年E3拿CG视频出来吹牛。又说是什么Halo Killer，只能说是自业自得…… ■明明是我们索饭!■软饭开始采用自杀式袭击了。■乔伊，大神也是。

发言者A：今年E3展，SCE的东西有不少都已经在E3展前在网络上走漏风声，SCE美国分公司社长Jack Tretton对于原本可以在E3展造成惊喜话题竟抢先在网络上曝光也颇为不满，现在E3展结束了，他也要好好检讨公司内部竟然有走漏风声的疏失。■脑残们还当真相信所谓“泄密”？■保你妹的密，索软两家都是积极提前放料的炒作。■任天堂才真正做到完全不泄密，两外两家很可疑。■明明就是官方电子杂志放出的消息，还好意思说保密。■泄密个P，PSP Go的照片、视频根本就是SCE官方自己流出来的，还放到PS3让人看呢。■其实是故意的 为了抢在MS发布会前 吸引眼球。■为啥微软提前泄漏，还是一样有这么多人关注呢，到最后还是微软胜利了，为啥会这样呢，SONY确实自己检讨一下。■LS激动了，开始选择性失忆了。■还行，微软那个抄袭eyetoy的摄像头半年前就曝光了，当时软饭还表示微软不可能搞这种脑残玩意呢。■即使没有泄密也没什么看头，我只期待超薄版的PS3。

vol.13 电玩阴谋论

“拍肩”后的阴谋

E3展前一天，微软的发布会，小岛秀夫登上了讲台，似曾相识的拍肩动作，同时宣告了XBOX360版《合金装备索利德 崛起》的开发计划，同时也掀起了轩然大波。360玩家们自然是相当开心，而相反的也有一些极端份子，例如某日本比较著名的游戏论坛上，N多玩家纷纷大骂小岛秀夫背信弃义，个个都是一脸义愤填膺的表情。

真是可笑至极，原来“FQ”这种生物，果然都是用膝盖想问题的啊！

小岛的承诺

“小岛背信弃义”？能不能麻烦这些同学先仔细回想一下当初小岛到底做的是什么承诺？“合金装备4的PS3独占”！

《合金装备索利德 崛起》是一款什么游戏？首先，它是MGS4吗？不是，既然不是，何来“背信弃义”之说？我可不记得小岛有做过MGS系列会PS系主机这类的承诺。所以说呢，有热情是好事，但是也要匹配以相应的分析能力和智商才行。

说到底，这些同学表现得如此歇斯底里，不过是以为自己脆弱的心灵和单纯的感情被欺骗了，可笑的狭隘，无谓的偏执。

小岛的阴谋·之一

其实小岛秀夫不仅是坚守住了自己的诺言，如果将这次E3的诸多细节加以分析的话，我们还会发现不少有意思的东东：

先说说《合金装备索利德 崛起》这款游戏，虽然最早是在微软的发布会上宣布的，不过在发布会上就说的是“这是一款360游戏”，但是却始终没有说“独占”二字，一个词的差别，意思差远了去了。果然，尽管在索尼发布会上没有宣布，但是在KONAMI自己的发布会上已经明确说明“崛起”是一款跨平台游戏，预定平台包括XBOX360、PS3和PC，大家都有份。

至于本作的类型，正如我们上期所言，用的是“lightning bolt action”，而不再是“战术谍报”。“lightning bolt”这个词应该有两个寓意：一是代表本作的主角是雷电，另外一个则有可能指游戏中雷电的动作会犹如闪电一般迅捷。如此说来，本作很有可能不再是以强调潜入为主，倒是很有可能被做成动作性非常强的作品。

最重要的一点，本作并非由小岛直接参与监督制作，说白了并非小岛认可的“正统系列续作”。那么，正统系列续作上哪去呢？小岛组的主力开发班底又干嘛去呢？

小岛的阴谋·之二

索尼发布会上，小岛宣布了一款PSP上的MGS系列新作：《合金装备索利德 和平行者》。虽然这只是一款掌机作品，但是从小岛的发言来看就足以看出对其的重视：

“我将担任游戏的设计和导演，并且兼任游戏的制作人。制作团队都是MGS4的主力成员。所以绝非是什么外传和延伸作品，或者说是本格的续篇，或者说是正统派的续篇。虽然是正统，因为登场的平台是PSP，所以也会根据掌机



的特点加入新的设计和系统，将是从未有过的正统MGS。”

话说到这，意思已经再明白不过了：“和平行者”才是小岛认可并且会全力去制作的一款合金装备，至于“崛起”嘛……

那么为什么会出现这种情况呢？毕竟以小岛的风格来看，MGS的正统作品一般都是优先考虑性能最强的主机的（之前的OPS并非小岛监督）。关于这个疑问，其实也是比较好理解的：首先，KONAMI肯定不会放过MGS这棵巨型摇钱树，小岛的退隐未遂也正因为这个原因，如此必须就要跨平台。但是以小岛的个性，断不会放弃自己的承诺，所以“崛起”其实是KONAMI公司上层与小岛相互妥协的产物：既实现了公司的跨平台赚钱策略，也兼顾了小岛的MGS4独占承诺。而PSP版的“和平行者”同样也是如此：小岛想要认真制作一款系列正统作品，但在家用机上开发的话肯定会再次陷入平台的纠纷之中，倒不如干脆以掌机为平台，也不至于落人以口实了。



格斗天尊

用暴力贯彻正义的复仇勇士

「如果你有罪的话，那么你就死定了。」——惩罚者（Punisher）的这句经典名言曾经让无数不法之徒闻风丧胆。 □文/菜团

名气不逊原著的街机游戏

出自美国著名漫画杂志MARVEL旗下的《惩罚者》是一部优秀作品，1993年CAPCOM的横向卷轴清版游戏《惩罚者》大概是玩家们最熟悉的改编游戏了。而且就游戏在国内的人气而言，CAPCOM的这部作品远高于前者，在90年代的中国，去街机厅玩过游戏的人，应该没有几个不知道Punisher的。只是当时看过原著的国内玩家不多，所以大部分人都是把它当成原创游戏来玩。街机版《惩罚者》采用CPS1基板和Q-Sound音频技术，声音效果逼真，打斗手感也是同类作品中比较出色的。虽然角色只有2名，流程也不算长，但是游戏结合了打斗、射击和各种武器要素，所以当时在街机厅中玩这个游戏的玩家们感觉都异常爽快。惩罚者能被中国玩家所熟知，不得不说是CAPCOM的功劳。

这个英雄是逼出来的

我们还是说回惩罚者本人吧。"Punisher"一看就知道是代号，他的本名叫弗兰克·卡斯特（Frank Castle），曾经是美国海军陆战队的军人。在退伍之后，他与妻子、儿子和女儿一起过着平静的生活。虽然他们所在的城市——纽约并不是一个太平的地方，但是弗兰克一直循规蹈矩地生活和工作，一家四口的日子过得也还算是幸福。对于一个年近不惑的男人来说，有一个温暖的家庭，有关心自己、爱着自己的老婆和孩子，已经是人生中最大的安慰了。然而命运偏偏要和他作对，在一个看上去普通的周末，当他们一家在中央公园野餐的时候，弗兰克的妻子和孩子偶然看到了黑帮火并的一幕。为了掩盖罪行，丧心病狂的黑帮分子居然将目击到他们杀人的弗兰克的妻子和孩子全部杀害。然而他们没有料到，自己的屠杀名单上还少了一个人的名字，而这个人也将在不久之后以同样血腥暴力的方式向他们讨还公道。

惩罚与愤怒的复仇之旅

弗兰克为妻儿的离去痛心疾首，但是他找不到任何证据来控诉杀人凶手。在巨大的悲痛与愤怒的激发下，他决定自己动手惩治这些恶徒。他找到了在秘密组织SHIELD（MARVEL漫画中的情报组织）担任头目的尼克·弗瑞（Nick Fury）帮他进行调查，发现纽约的黑帮老大Kingpin是这些组织的总后台。于是他化名"惩罚者"，穿上一件带有巨大骷髅标志的紧身衣，与尼克一起破获了这个集团的毒品交易，并且摧毁了他们的秘密罂粟加工厂。最后他们终于迫使Kingpin露面，并且将其正法。但是Kingpin的尸体在大楼崩塌之后消失了，所以很多人都说他其实没有死。说到惩罚者的死对头Kingpin，其实这个胖子在MARVEL的漫画中也是个很有名的反派角色，但是他的主要对手并不是惩罚者，而是蜘蛛侠、超胆侠、X战警等人。



与其他的漫画英雄相比，惩罚者并不是一个友善的角色，他不像其他英雄一样靠光明磊落的单打独斗战胜敌人，对于他所痛恨的坏蛋，他会使用绑架、爆破、暗杀等恐怖手段，以暴制暴。像蜘蛛侠、美国队长甚至钢铁侠这样的角色，一般是不轻易杀人的，即使和最坏的恶人决战，到最后这些反派们非死不可，一般也都是以这些恶人自取灭亡告终。但是惩罚者却毫不客气，想杀就杀，从来没有犹豫过。虽然显得比较"异类"，但是想一想这位中年男子苦大仇深的悲惨经历，他所做的事情也会得到观众们的同情和理解。

CAPCOM电子的猛者

猛者风云录：神谷英树篇（2）

进入CAPCOM，从生化到《恶魔猎人》

从企划书做起

在进入CAPCOM之后，神谷英树开始从事游戏策划工作，主要的工作是编写企划书。由于他比较擅长绘画，所以他的企划书中有大量的插图。神谷认为，人是比较注重感官的，因此用图画传达意思往往比文字更容易让人理解。本来原画设计和绘图工作都是美工的事情，但是神谷因为小时候就喜欢涂鸦，因此他经常把自己的设想以图画的形式表达出来。在制作游戏的时候，他也在原案设计中使用大量的插图。这些插图被美工和游戏编程人员拿去作为参考，在大家的共同努力下，这些原本停留在纸上的设想在游戏中变成了现实。



在制作PS游戏的时候，神谷第一次想像拍摄电影一样将游戏的过场动画以分镜剧本的形式弄出来。《生化危机》初代使用的是电脑动画与真人拍摄结合的手段，但是到了2代，所有的人物、背景都用CG的方式来表现。对于喜欢绘画和电影的神谷来说，这次他担任《生化危机2》的导演，是一次千载难逢的发挥自己实力的机会。

失败又复兴的生化2

在《生化危机》1代制作的时候，入社不久的神谷还在修行中。对于这部游戏的意见，他在更多的时候从玩家的角度考虑，对游戏的开发提出了很多意见，但是作为制作总指挥的三上真司对他的建议往往听不进去。不过这并不影响他们之间的沟通。到了制作《生化危机2》的时候，三上决定让神谷担当这个游戏的导演，作为主要策划人。这对于神谷来说真是很意外的事情。

最初关于《生化危机2》的制作，CAPCOM决策部门指示说要做成一部完全区别于前作的作品，"只要卖30万份就够了，这个游戏做得越疯狂越好。"参与游戏制作的人大多数都是新员工，整个开发小组就是一支实验部队。神谷与角色设定、程序编写等部门的人商定了游戏的制作计划，之后开始编写剧本和分镜。

但是随着制作的深入，当游戏完成度接近80%的时候，神谷和三上觉得这部新作不像是1的续作，于是把整个游戏推翻重新制作了一次。被砍掉的《生化2》就是我们今天所说的《生化1.5》。神谷在取消原制作方案的时候意识到，要成为一名优秀的游戏导演，只凭一时热情是不够的。虽然第一次原案被枪毙使大家一年的辛勤工作付诸东流，但是神谷吸取教训重头再来，终于在一年之后完成了2的正式版，洗刷了之前一年的耻辱。《生化危机2》一共卖出480万份（全球），使《生化危机》成为全世界玩家熟悉的系列。神谷英树对此的评价是："虽然（完成这件工作的）压力很大，但是我没有后悔。"

开创DMC的时代

《生化危机2》制作完成之后，CAPCOM在策划下一代作品的时候提出了很多不同的方案。起初受到重视的方案有2个，其中一个就是神谷英树提出的，将动作格斗和设计元素结合在一起，制作一部爽快的游戏。到了后来，这个方案部分被采纳，但是最后完成的作品不是《生化危机3》，而是在PS2时代风靡无数玩家的《恶魔猎人》。（顺便说一句，另外一个方案是和SEGA合作的《代号维罗尼卡》。）



《生化危机2》最初的开发工作进行到80%的时候被全部取消，我们现在看到的1.5版就是当时完成的作品。

神谷英树的才能在《恶魔猎人》这部作品中得到了充分的发挥。枪和剑的战斗方式使无数的玩家为之疯狂，很快这个游戏成为CAPCOM在PS2上最受欢迎的系列之一。与此同时，《生化危机》和《恐龙危机》系列在PS2上都没有什么动静（《生化危机：爆发》是后来开发的），反倒是神谷的DMC成了大热门，这也是CAPCOM最初没有预料到的。 □文/猴子

樱井政博の游戏制作理念谈!

本期焦点 游戏制作的创意与概念限界的瓶颈

很久以来，我一直很喜欢玩《午夜出击》（Night Striker）这个游戏。这部游戏是TAITO在1989年推出的作品，我一直很喜欢游戏的音乐，每当过关的时候，我的脚总是随着BGM的声响不由自主地敲出鼓点，停都停不下！

80年代中期到90年代初是街机游戏兴盛发展、波涛汹涌的时期。当时有许多街机游戏在移植给家用机的时候，都打出了“把街机厅搬回家”的宣传语。从FC时代移植《铁板阵》之后，街机游戏的市场逐渐被家用机侵占。街



↑《午夜出击》使用了追尾视角的设计，让玩家在游戏时充满临场感。

机界的厂商们为了将用户从家用机阵地夺回来，纷纷开始考虑新的对策。这些街机大厂采用了许多手段，其中最流行的就是“大型体感操作”的普及，这种制作理念可以被理解为游戏界的“大舰巨炮主义”。

巨大的显示屏，摇动的筐体，充满临场感的游戏享受，这些在家中是无法体会得到的。大型筐体的街机游戏对于当时的玩家造成了巨大的冲击。他们在街机厅里骑的是仿真的摩托车，玩飞行游戏的时候，操作台会随着摇杆的转动而来回倾斜，许多射击游戏的准星也是像真实的瞄准那样逆向操作的。虽然现在看来这些设计并不新潮，但是在那个时代，街机的世界对于玩家们来说确实和梦想一样。

当时在街机筐体的开发制作方面成就最大的是SEGA，除此之外，其他的公司都显得很一般，不过TAITO稍微有点不同。它的筐体十分重视临场感，像由3个显示器拼接在一起，带有超大音



↑随着车辆的倾斜，街机的体感装置也会一起作出反应，显得更加真实。

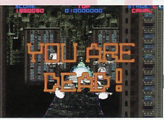
箱，支持座椅震动的宽画面游戏《波斯战机》（Darius），完全模拟电车操控台的《电车GO!》等等，都是十分优秀的作品。而《午夜出击》最大的特点则是显示器周围的白幕，可以将游戏的画面像走马灯一样反射出来，令玩家产生眼花缭乱的感觉但是不影响游戏。屏幕的纵深感也在同时体现出来。确实是前所未见的筐体。

后来我有机会和这部街机游戏的设计者兼导演，有“啪啪啦快刀”之称的海道贤仁先生接触。当我向他询问筐体的设计初衷的时候，他是这样回答的：

“《午夜出击》虽然使用的不是大型可动筐体，但是游戏的临场感把握得很好。为了做出效果最优的机器，负责设计筐体的担当人想出了很多点子。最开始设计的时候，本来是要做成可动的座舱式筐体，但是出于种种原因，这个计划还是取消了。之后设计者就提出了‘Light Stream’的设想。于是我们试制的筐体使用了可反射光的侧屏设计，流光幻彩的效果使‘午夜疾驰’的游戏概念得以实现，符合《午夜出击》的主题。之后我们集合了所有优秀的游戏设计人员，大家一起投入精神，努力完成了这部作品，现在想想真是一件很愉快的事情。当时的业界各社都推出大型筐体，我们也是把这部游戏作为主力进行开发的，这也是受业界掀起的一阵热潮的影响。”

感谢海道先生的协力。现在的街机筐体中，一部分以大型化、对战化、多人数化为主要发展趋势。但是街机游戏的真正巅峰作品，毕竟还是当时那种火热战斗的游戏。很多人在玩这类游戏的时候一不小心就挂掉了，真是充满了紧张感和临场感。

然而，这种游戏的设计和创意毕竟是有限界的。因为游戏的开发工作有时候无所不能，有时候却束手无策，大家在设计游戏的时候，还是要在自己力所能及的范围之内着手。 □文/猴子



冈本吉起の业界名人茶座

CAPCOM老同事重聚，回顾往昔时代！

三上与神谷的团聚

冈本 啊，三上，很久不见了啊！刚才我听小达（三并达也）说，你在开发什么新的游戏呢，能不能透露一下啊！

三上 哎？他真是这么说的吗？（惊）但是现在我开发游戏的最初规划还没有定型，今后要变更的地方还很多呢！

三并 我可没说过啊！冈本君，过了这么多年好不容易和以前的老部下一起坐坐，你就从他那里诈取消息，能不能不要这样啊！



冈本 唉，真是可惜，我还以为能搞到什么珍贵的情报呢。

三上 大叔你的性格可真是开朗。

冈本 不要再夸我了，真不好意思。

三上 不，谁也没有夸你（笑）。

冈本 是吗。（笑）不过仔细想想，三上监制和神谷导演这次又能在一起工作了，一起合作一个项目不是很好的吗？就像《生化危机2》一样，大牌制作人联手合作，肯定会成为话题。

三上 那可不行，这样的话我们真是太惨了。

三并 神谷已经累得快要胃穿孔了（笑）。神谷对于三上先生是十分尊敬的。作为他一手提拔起来的制作人，如果三上批他一句，那么对他的伤害可是很大的。

冈本 原来他这么累，怪不得最近神谷的头发越来越少（笑）。让三上给他做监制，确实显得有点过于严苛了啊。

恐怖的“丛林之火”

三上 啊，说到那个时代的CAPCOM，大家的压力当然是很大的。

三并 就跟体育会的学生们差不多。

三上 不过在我辞职的时候，似乎新来的员工们越来越软弱了，不知是不是时代的影响。新人们一入社就受到要求：“在欢迎会上表演节目露一手！不然的话就给我去○○○！”很多人听了之后都觉得“这是欺负人啊！”，都是敢怒不敢言的样子。

三并 因为他们并不知道所谓“露一手”是什么意思。其实作为游戏的制作者，娱乐玩家是他们的第一任务。而娱乐的本质必须通过体验各种艺能来实现。加入制作组的时候，大家都要学会适应这里的气氛。

冈本 是啊。不过想对付也有办法的。

三上 比方说，在啤酒里兑上酱油、醋等调料，之后喝下去，这也算露一手。

冈本 是啊，当初我升任了管理层，还是被社长整过这么一次。

三并 绝对是让新人终生难忘的欢迎会。不过说到露一手，最恐怖的应该是街机部的“丛林之火”。

冈本 啊，就是脱掉裤子，在下半身点火的绝技……好孩子绝对不要模仿哦！

三上 谁都不会模仿，听着就汗毛直竖！

冈本 啊，其实没有什么危险的，因为正



式点火的时候是要在身上涂满刮胡泡，泡中的LP成分会燃烧，但是泡沫又可以有效地保护身体。不过，体毛燃烧的时候会有异臭发出，要是在店里喝酒，恐怕以后就再也不能来了（笑）。

恶魔的契约？

三并 你在酒馆里脱裤子的时候就会被赶出去的（笑）。

三上 在我的印象中，冈本先生当时肚子比现在圆。

冈本 现在也很圆啊（笑）。来来来，尝尝点心，你也填填肚子。

三上 谢谢，我开动了。（一边吃一边说）不过你不会有什么阴谋吧？要是吃完点心向我要情报，那我不是死了？

冈本 没错！等你吃完我就正式采访你，请多关照！

三上 ……（停止咀嚼）我把吃下的点心吐出来行不行？

冈本 那可不行！你也太恶心人了！

三并 真是恶魔的契约啊……（笑）

这又是闯家的一次改变，从扯淡到扯大淡，我们向前迈进了一大步。

闯关族的家

主持 风林

很好，这游戏业已经不再需要悬念了，这一代成为了最没有必要争论Who高Who低的世代
三大主机全部宣布自己为时间杀手，全机种制霸的必要性一去不复返了，独占成为最高

当三大主机都把体感、网络摆在第一卖点的位置的时候，我们可以失望的宣布，从此不再有一家独大，无论是360、PS3还是Wii，最终都是要卖过5000万台的全球普及量的。游戏市场规模被真正扩大化了。毫无疑问，在这里边，我们中国玩家也贡献了相当多的数据，虽然他们从没把我们算在其中。



到底是PSP的集结号、PSP的助力器，还是PSP GAME OVER？只有时间能证明一切！

——上海 Lancer（●外号：力力 ●Lancer同学还表示，他很希望在“中国玩家感动系列”中看到FF8、FF9及CCFF7的回顾。这位同学可以把心放到肚子里，FF系列的回顾那是必然要实现的，目前本部FF终结者七曜同学正在全力制作，不过你提到的CCFF7，本胖觉得这款游戏距离现在较近，恐怕从论资排辈的角度来说的话，暂时还轮不上他。比如有大量同学发来邮件要求回顾《恶魔城 月下》，无论从发售时间还是经典程度上来说，显然距离这款游戏的回顾已经为时不远，各位敬请期待 ●另外，Lancer同学还提到了他在《SO COOL》杂志中看到了本部两位编辑同学的客串，一位是小沛，另外一位很胖的同学力力猜测是本胖，本胖向你证实，那绝对不是我。看过俺糟糕面目的朋友多了，你可以放心我绝对没骗你。而且本胖绝对不是潮人，我在打扮上的花销实在是太少太少了 ●Lancer同学最希望拥有的游戏环境：想怎么玩就怎么玩 ●Lancer同学的暑期游戏计划：忍龙2、死或生4、光环3、生化5、失落的星球、战争机器1&2、WE大师联赛二赛季、疯狂世界、马里奥赛车Wii等）



PSP GO并不会取代现有的PSP，但对于玩家来说，毫无疑问有着致命的吸引力。

风 Lancer同学在来信中发表了以下对即将于10月1日国庆节发售的PSP GO的个人看法：我认为PSP GO这一次是主攻iPHONE和iPOD Touch市场的，3.8寸屏对3.5寸屏，无线下载游戏、视频、音乐，可以说这一次SCE的步伐迈入了原本属于自家Walkman的市场。近几年Walkman的MP4播放器市场可以说是被iPOD和iPOD Touch压的缓不过气来，那么“21世纪的Walkman”能帮SONY收复失地吗？看来SONY的野心不小啊！本胖也非常同意Lancer同学的看法，经过编辑部全体同仁的一致认同，PSP GO并不是一款非常适合游戏的掌机，他的键位设置对于部分重要游戏（例如《怪物猎人》）非常的不利，同时PSP-3000的外型设置无论从哪方面来讲都更适合于游戏。因此PSP GO的出现，并且取消了力推多年的UMD光盘格式，很显然是为了顺应当前的移动娱乐潮流，再加上SONY已经表示PSP-3000型将与PSP GO共同存在，这就像是NDSi和NDSL同在市场上销售的策略类似，消费者可以根据自己的需求来选择功能上略有不同的PSP型号。而PSP GO显然它的卖点就在于视频和音乐，把按键“隐藏”起来就很明确的表现出了“游戏退位”的信号，因此作为游戏玩家来说，PSP GO的出现应该不会影响我们的选择，从玩游戏的角度来看，PSP-3000仍旧是最佳选择。

另外，在前几期，本胖已经提醒大家，3000破解在即，早买早安心，如今破解基本完美，价格正处于逐渐上涨中，不知道当初犹豫的各位是否已经把机器摆在了自己的书桌上，笑看市场风云变幻——那已不关我们的事（笑着说）。还有，本胖觉得Lancer同学今年的暑期游戏计划实现起来非常的不现实，要打的游戏是不是太多了点……

↑每年都有新版本新型号推出已经成为惯例。



●你听说过《战国无双》吗？嗯，就是有人仿《三国无双》的山寨吧？（上海 吴春杰）●那模仿无双的游戏应该算个啥？（风林）

TNT.A 这封来信有点JIONG

——河北刘宇同学来信写道：大家好各位小编好！我还是头一次寄回函卡！请不管是帅帅的七曜，美丽的北斗，可爱的猴子，爽气的风林还是漂亮的翅膀，用你的小手把这纸条轻轻卷上放入小包中，加上我的QQ让我们一起用心清谈游戏吧！一定要加我！



小编的QQ号码是有地～加你是绝对不可以地～因为我们是很忙地～而且我们有丢QQ恐惧症地～所以非常抱歉地～不过我们的确是形容的那个样子地～

TNT.B 特祝风哥瘦身成功！

——广西梁华毅来信写道：首先祝风哥瘦身成功。回想自己也练了一个月，却没什么变化，苦闷中。另外提几个建议：1、搞笑四格中似乎真正有搞头的没几幅，很多都看不出个所以然来；2、能否每期都搞一个深度解析一般的栏目，我认为这很赞喔！（●梁华毅同学最希望拥有的主机是Wii+XBOX360，他觉得PS3太贵，但PSP一定要有）

目前本胖的瘦身基本算是成功吧，但距离理想目标还有小距离，继续努力。合理进食适当运动是减肥的基础。你提出的四格并不搞笑的问题，的确是有一些在内容的含金量上有些问题，不过本胖觉得一切都先要建立在大家乐意参与为前提的，至于内容是否是最好的，这在闯家中我觉得不是什么大问题，诚意到了就好。当然如果有更好的投稿，择优而上自然没的说。还有你说的深度解析的栏目，你没说得太清楚，是游戏的研究还是业界的分析？其实这些目前我们都有做了，业界的分析在前面的“电软视点”以及新闻特稿内容中都有，相信还是可以满足各位的，游戏研究方面则是量力而行，页码毕竟有限。如果你提的不是这两类题材，你不妨再来信详细告诉我。你在回函卡中提到你的父母也是游戏玩家，所以能够正视游戏给你一个较好的游戏环境。本胖觉得很好，随着70后、80后逐渐为人父母，相信以后的游戏环境会越来越好。现在每一代人都是在游戏的陪伴下成长起来的，对于游戏，我们还能够说“不”吗？游戏对我们来说太重要了。



本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011



最近运气特别好，用信把我的好运也带到编辑部吧！

——齐齐哈尔 张柏秋（●外号：小白 ●小白同学最希望在“中国玩家感动系列”中看到SFC的《超时空之钥》，他在这款游戏之后特别注明“经典”，还有MD的《超级忍2》，以及KOF97和98 ●小白同学透露，前几天，他班上有个优等生小F同学，看到战神限定版PSP的克里托斯头像时，说了一句：“这是列宁吗？”，小白同学被当场击倒，不过后来他发现，真有那么几分神似 ●小白同学很有种的表示：我希望自己有足够的钱，可以买喜欢的正版游戏以及周边，最想拥有神机了。本胖觉得，做个有钱人是所有贫苦大众的梦想，本胖仍旧在为此而努力着 ●小白同学建议厂商在考虑推出下一代主机时先给他打个电话，因为他认为当他对这代主机失去兴趣的时候才是最好的时机。当然他也经常喜新厌旧）

小白同学在信封上注明了大大的“好运”字样，并强调自己最近运气特别好，希望我们能够沾点你的好运气，同时也能让所有电软的读者一起好运起来。另外还有本胖心痛的PS3。小白同学还在来信中提到：DR啊DR，你又放出MH3的消息！我馋的口水都要掉出来了，我最爱MH系列，不过玩PS2上的MH不如PSP的MHP系列爽快，加上没有时间，对Wii只有流口水的份。PSP上的MH新作快快出现吧！我这块干枯的心田就等你来滋润呢。看到“暑期电影推荐”特稿，真是大作云集，厂商展示越来越会赚银子了，影迷游戏迷一个都不放过，闪光弹、麻醉玉两个一起扔，嗯～他用作弊器……当我玩到《金刚狼》PSP版的时候，真的是让我失望至极！除了CG部分还算满意外，气得都很让我失望。

MH3即将发售，本胖非常可以感受各位PS系的猎人粉丝此时此刻的心情。乐观估计PSP版的新作将在今年的东京展上给出明确消息，大致的推出时间可以期待明年的二三月份。不过在此之前如果实在熬不住的话，不妨买台Wii顶顶瘾。根据编辑部绝对铁杆猎人帮派的测试，猎人3的确是一款不可错过的真正续篇。目前Wii的价格便宜且稳定，适合入手一台利用暑期在家享受。而提到电影方面，正在制作本期的过程中，编辑部每天必要讨论的话题就是《变形金刚2》，并且全部招呼去看IMAX版，目前其他人行程暂时不明，本胖则携娇妻去北京石景山万达影院先睹为快。这个的确是比游戏牛B太多，编辑部所有男性同事基本上已经把持不住自己的荷尔蒙分泌了……另外你提到的《金刚狼》游戏，如果你有条件不妨试试360版，本胖觉得这个版本还是值得玩的，当然这款游戏也有PC版，内容与360版一样，家里PC的性能足够的话，就不要错过了。本胖真心希望《变形金刚2》的游戏版能够做得更好一点。





《变形金刚2》电影是超大作，游戏可就不好说了。趁休息日，集中体验了几部电影改编游戏，素质都还不错，比如《飞屋环游记》两个人玩其乐无穷，《怪兽大战外星人》则在高游戏性上将开发者故意拉长游戏时间的恶劣本性表现得淋漓尽致。但不关怎么说，最近的电影改编游戏素质确实不错，《变形金刚2》的游戏版值得关注。但不应估计过高。



KOF终于打算彻底的华丽一把了，虽然再也不会回到过去的辉煌时代，但新作的品质仍旧值得期待，七月两大次世代平台同时上市。

桀桀桀～今年暑假可以跟游戏机醉生梦死了。

——上海 Yours Pram（阎家热烈欢迎这位第一次给来信的上海女读者！她的近况本胖特别引用她来信的第一句话：经过12年的寒窗苦读，我终于熬出头了！大学万岁！）

可爱的卡通信纸并随信附带了她的好友AZ的侍魂画作，让本胖眼前一大亮。YP读者在信中表示：暑假对于学生朋友们来说是超级快乐的，但奉劝大家一句，尤其是那些拿起手柄就全身心投入且“两耳不闻窗外事”又废寝忘食的战士们——务必切记“适度原则”。否则要么眼睛的度数严重加深，要么每天坐着不动打游戏机对脊椎不好……最可怕的还是因为缺少运动而变成胖墩，腰围猛增至两个救生圈以上……

貌似这最后的“胖墩论”就是在说编辑部的老老小小嘛……另外，她还表示：好期待全新的KOF呀！！！（此处她特别点了三个叹号）这是本人最爱的游戏之一（其余的是铁拳、忍龙、恶魔猎人、MH，虽然我是女生，但我对格斗和动作游戏情有独钟）。看来即将于暑假登录PS3和360的KOF正统续作12应该可以满足你了吧！

各位看到这里的刚刚放假的朋友们，请在都看一下上上个自然段，这个暑假我们要健康游戏健康生活！（因版面所限，画稿下期刊登）

暴力　**玩游戏的话一台PS3足矣，另外我希望有很多的360和Wii让我每天砸着玩，这才是娱乐+健身的健康游戏环境。**　——西安 朱著

（●外号：小克酱 ●朱读者希望的游戏环境相当的暴力，本胖在这里不推荐这样的游戏环境 ●朱读者的回函卡是完全自己画了一个，因为心疼撕书，这样一来实在没有不刊登的道理）



一天，小明问爸爸：“爸爸，我是傻孩子吗？”
爸爸：“傻孩子，你怎么会是傻孩子呢！”

——陕西 孙林安

本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

总255期 2009年第13期





电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ……………………
性别 ……………………
年龄 ……………………
职业 ……………………
电话 ……………………
QQ ……………………
外号 ……………………
邮编 ……………………

联系地址 ……………………
E-mail ……………………

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 阎家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看
整体效果 □好 □一般 □难看

2、你觉得本期阎关族的家改版如何？有什么建议

3、本期你最喜欢的三篇文章或栏目是

1

2

3

4、“阎关族讲笑话”版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

□七曜 □北斗 □猴子 □风林 □翅膀

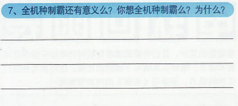
给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1

2

6、给阎家的留言请写在下面，地方不够请用信纸

※填写回函卡，就有机会得到“原装MLB美国大联盟棒球帽”。中奖名单请参考下期本栏目第四页。



7、全机种制霸还有意义么？你想全机种制霸么？为什么？

8、你最期待哪个游戏推出续篇？为什么？

9、本届E3中你最期待那款游戏？为什么？

大话电玩

谈谈你对PSP Go的看法？说什么都可以。

今年上半年内，你花费时间最多的游戏是哪款？

就《最终幻想13》目前已经公布的资料，谈谈你的看法。

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么？

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

写下您想在《闯家点播台》中点播的内容吧

点播台留言：向您最重要的人送出祝福吧！



我特想看到微软的掌机！

——重庆杨龙陶来信写道：我最想看到微软传说中的掌机和索尼的新一代掌机。（●杨龙陶同学最希望拥有的游戏环境是“单独一间房作为自己的游戏房间，拥有PS3、XBOX360、Wii和PS2”●他的暑期游戏计划是：玩DQ9、购入PS3和HDTV）

这届E3之前微软的掌机传闻甚嚣尘上，不过最终微软还是没能给粉丝们带来惊喜，而SONY那边倒是一如猜测的拿出了全新版PSP，虽然在性能上也没有提升吧。不过掌机市场不同于电视游戏，任天堂和SONY将掌机的份额握得死死的，再加上其他掌上娱乐平台的竞争，事实上掌上娱乐市场从整体来看，远比家用机的竞争来得要激烈得多。微软也不是没有行动，其掌上娱乐平台ZUNE就值得你留心，虽然它不具备游戏的功能，但与其对位的iPOD Touch则面临着巨大的挑战。







今年夏天的游戏时间大部分要送给DQ9，这点上我们与你一样一样一样的啊！



我成了微软的牺牲品，才买360四个月就出现“E74”事件，我决定痛改前非投向PS3，因为第一次玩游戏也是在PS上，看来我只适合于SONY，PS3不管你怎样我都支持你！——重庆 牟显跃（●牟读者的暑期游戏计划是把《星海传说4》通关，然后把《薄暮传说》研究透，最重要的就是在中考取得好成绩买个PS3玩《龙如3》和《大蛇无双Z》）



从前有个叫“电话”的人，一天在路上走着走着，然后就……挂了。——福建 黄昊（黄读者的暑期游戏计划是把《仙剑4》通关第五十遍，《生化危机0》通关，买一张《真三国无双MR》的正版盘）

答疑

《王国之心NDS》出了还是没出啊？看到《电软》的介绍过后就再没见到了。另外四核CPU的电脑主机大概多少钱？玩次世代游戏配什么显示器最好？买品牌电脑好还是组装的好啊？——四川 许强（许读者对PSP新机型已经等不及了，据他透露手里的钱都快捂化了……）

《王国之心》新作本期杂志已经送上最全攻略，快找来游戏对照着体验吧。玩电脑如果有些动手能力的话建议还是自己攒，玩法很多，看你的需求，目前中端四核游戏平台4000元即可搞定，跑PS3和XBOX360效果的游戏轻而易举。显示器打游戏的话，手头不宽裕建议都是TN屏里选24寸带HDMI、DVI端口的，牌子推荐三星、BENQ。手里有铁的同学就不用推荐了，大平板才是最好的选择。

一句话总结了中国游戏市场的现状：正版，太遥远；盗版，很普及；蓝光，价太高；三红，你去死。

——杭州 陈欣（●外号：战神 ●陈读者是标准的PS2饭，他留言表示：从入手PS2以来，大部分时间都耗在了它上面，无双、极品、GT、FF、战神、生化、GTA等等，这些游戏见证SONY王朝，难道就这样结束了？）

风 本胖觉得陈读者不必悲观，PS老大平井一夫在E3展会之后发表了以下精彩言论——

记者问：任天堂一直强调要吸引每个人加入游戏中，然而在SONY发布会中却让人感觉PS家族十分注重核心玩家，你认为有必要把流失到其他主机的玩家吸引回来吗？

平井：实际上，决定这些的是你在这部主机生命周期中所处的位置。就SONY来说，我们都是先以核心玩家为中心出发并扩大市场，毕竟一部主机总是需要有固定的核心作品来吸引他们。比如说《战神》，它是在PS2生命的第五个年头发表的，它的出现正是因为我们希望能够为一直支持PS2的核心玩家提供核心向的游戏。而就PS3来说，它仅仅发展到它生命周期的四分之一，所以我们仍旧要做到有足够的核心作品来满足支持PS3的玩家。当然，这并不意味着我们不会去扩大我们的玩家群体，事实上我们一直都在这方面努力着。不过这需要一步步来，我们首先要确保能够满足核心玩家，避免出现游离型玩家，我们希望能够牢牢的吸引住他们。这点你也可以找来过去我们的竞争者，它们都在五年内就放弃了与我们竞争，转而投入下一代主机的开发，而旧主机就直接被无视了。我认为这样是对核心玩家的不负责，而SONY会采取更长远的发展战略来充实我们的主机和游戏数量。

看到这里，本胖不免要为SONY击节，平井说的很正确，当然小编也希望PS3真的能够成为一款使用10年的长卖型主机，这样一来对于支持的玩家们都是最负责的做法。虽然在2011年新一代主机公布的时候我们无法确定这里是否会出现PS4的身影，但必须要看到的是PS2的新游戏至今仍旧在推出，可以确定SONY的确没有在PS3推出的两年半后放弃PS2群体，PS2仍旧有不少好游戏出，年底的《机车风暴 极地边缘》就是不能错过的超大作。所以，PS2众不必惊慌失措，PS3年底降价的时候，就是入手的时机了。



《最后的守护者》的艺术气质让游戏得以再进化。



这封来信也很jiong

——吉林酷超同学来信写道：我长的这么英俊，为什么没有在大街上捡过PS3捆360绑NDS限定主机呢？虽然我的人品与相貌成正比，但我敢肯定，人的运气和相貌成反比。

写的非常好，这也是本胖一直在琢磨的一件事，人活到我这个岁数，运气也用掉一半了吧，居然还没捡过，真是糟糕透顶。另外，你希望拥有“舒适的沙发、40寸以上的液晶电视，旁边放一天台电脑，周围堆满游戏机主机，并有序的全接在电视上，再有一个书柜专门放游戏”——这个梦想我想在你工作之后实现起来并不苦难。努力吧朋友。



TNT.E SE给我带来很大怨念！

——四川郑阳同学来信表示：《王国之心》要发三款，令我荷包有变瘪的趋势，最令我生气的是手机上的那款，那不是要逼我去日本买吗？NDS的已经出了，而我一直是画面饭，一直下不了决心，PSP又一直没消息。SE，你带给我很大怨念啊！

在《王国之心》粉丝的前面，要加上画面饭的称呼，那么这款NDS新作就真的完全不适合你了。本胖现在把NDS完全当SFC来玩，专挑2D游戏打，简直成了2D游戏专用机，我觉得这样很好，毕竟现在2D游戏实在太少，相反NDS上倒是有不少素质很高的2D游戏；PSP则成了我的PS便携机，就是PS一代的怀旧专用机，最近陆续开始转一些自己很喜欢的PS游戏拿到PSP上玩，相反PSP的新作就都兴趣缺乏。了解我的朋友都知道本胖对掌机兴趣一般，所以NDS和PSP之于我现在的最大的乐趣就在于怀旧了。



废话不要多讲，今年在画面上《神秘海域2》将是最大的兴奋点，游戏将在10月初发售。



怎么样？我的体重连猴子也被吓到了吧？

——常州 俞杰宝（●外号：阿宝 ●阿宝同学有段时间没来信了，这次来信他一次寄来了十张回函卡，他表示：小编们已经把我给忘了吧？或是认为我不再支持《电软》了？放心，我绝对是《电软》的死忠，永远支持《电软》。好一阵没写信是因为学习上太忙了，忙着应付学业水平测试和艺术专业课，所以非常忙，只好把写信的事先放一放。不过杂志还是照常买的，所以积压了很多回函卡，一共10张，这次就一次性寄过去吧）

风 阿宝同学学业繁忙，没时间给我们来信阅家不会怪你，学业第一，只要大家偶尔有时间来联系联系即可。阿宝同学还透露：趁着今年五一，我把一台双65的360抱回了家，现在六大主机只差PS3和Wii没到手了（看到这里，本胖掰着手指头数了下所谓六大主机都包括哪些，PS3、360、Wii、PSP、NDS……还有一台是？PS2？）。虽然双65的360三红可能性非常小，但几天又曝出E74事件，不免让我心惊胆战，如果我的360也“一起死”了，那我也不想活了。不过现在好像还没什么大问题。

关于360的E74，目前比较多的集中于单65，双65出现的消息还真是很少，根据目前掌握的消息，双65在稳定性上的确有了很大提高，目前还没有非常确凿的证据说明双65出现过三红甚至是E74，因为双65主机是绝对可以放心买的。阿宝同学也可以把心放肚子里啦~

另据传闻，明年微软将推出全新版主机。



这月适逢本人“圣战日”和《王国之心》发售，小弟正版必入，盗版不玩，这点志气再没有，我就愧对《王国之心》，愧对野村大神，愧对我一颗火热的心。

——新疆 黄琛峰（●外号：蜜蜂 ●黄读者拜托本胖向他非常敬佩的北斗同学提问：小五台在哪里？正确的答案是在河北。）

风 本胖也很佩服黄读者对于正版的执着，虽然生活并不富裕，但是支持正版游戏的心绝不动摇，对于自己热爱的游戏就是两字“专一”，这种把有限的资金花到真东西上才是大部分游戏饭应该做的事。这样一来也很好哦解决了长久以来的“游戏不再好玩”的论调。看着现在不少玩家的360游戏成就分数居然不少都突破了10万分，一方面佩服这些玩家的游戏精神，另一方面觉得这样做是否有些过度？是否还有其他时间去体验其他娱乐，比如看看电影、听听音乐等等，大家还是要游戏适度。疯狂的游戏只会加剧你对游戏的反感。

在这个问题上，来自甘肃的刘虹读者也有自己的看法：玩盗版比玩正版付出的少，因为你投入少，自然对其也没有过多感情，所以玩不好。好玩不？不好玩！

本胖觉得刘读者的看法也很说明问题，虽然不能说所有五元饭都是同一心态，但不得不承认的确有不少以盗版为乐的同学对待游戏的态度很成问题——不好玩的游戏直接飞盘——这样的情形相当普遍。例如前段时间次世代平台推出的两款低素质游戏，《终结者2018》和《诅咒》，基本上五元饭都把盘飞掉了，但也有出现极少数有爱的玩家购买了正版并乐此不疲。面对同样的游戏，或许的确是哪里有些不对劲。



抱怨游戏不好玩，本胖都觉得这个话题没什么说的意思了，毕竟游戏带给每个人的感受都是不同的，不能一概而论。也有不少五元饭确实对游戏有真爱，每张碟片都悉心爱护，认真打穿。我们对这样的玩家一如既往的支持。只要你热爱游戏。就好比这款《SPIKEOUT》，游戏推出的年头已经不是个位数，但依旧有不少铁杆不断练习，甚至买入街机。这是真饭的表现，游戏的玩法可以有很多种，玩家也有很多种，但能够让你迈入真饭、核心的游戏道路却只有那么一两条。此处用图为XBOX版。



笑话 蜜蜂狂追蝴蝶，蝴蝶却嫁给了蜗牛。蜜蜂不解：他哪里比我好？蝴蝶回答：人家好歹有自己的房子，哪像你住在集体宿舍呀！

——上海 赵丹丹

（●外号：小飞侠 ●拥有与KOBE同样外号的赵读者最希望杂志对《源氏2》、《再见月之废墟》等新世代进行回顾，这些游戏素质尚可，但作为“中国玩家感动系列”的候选游戏的话恐怕暂时排不上了，目前我们还是优先选择PS、SS、PS2、DC等主机的作品，当然还有街机和16位主机的作品也不会错过，现世代平台游戏暂不考虑，还是经得起时间考验的游戏更值得我们回味吧）

TNT.F 再次声明，我真的是为了奖品而来！

——软饭李继超这位同学来信雷到了本胖，他说：其实这次写回函真的没想中奖，真的，不过是为了测试下我们这里的邮箱还能用不。如果你们收到我的信请将我的名字印在“本期中奖读者”那一栏里，不过貌似我是高度近视，所以为了保险起见请在“期末烤场”栏目中用我的题目就可以保证我看到了……谢谢合作。

真的，我特无语，I服了YOU。

254期回函中奖读者：吉林长春 刘海龙（奖品：原版PS万花筒一个。）

Dragon HotLine
龙哥热线

Q 我听同学说《真·三国无双3》中的连技都是固定，但我想知道赵云最多连技是多少击，怎么连？抱歉虽然是个老游戏的问题，还是希望龙哥能回答一下。（天津 徐刚）

A 关于真353中的连续技……理论上是无限的：C5浮空后再接C5，如此反复，是最简单的连技，基本所有武将都可以这样，历代如此。如果是指打起来比较好看的连续技的话，C3打晕接C2小浮空，然后C5大浮空，然后接C6，抢在C6的终结判定之前再出无双技，这个也是很多武将的基本套路。武器够长的话可以在C3后小跳斩一下然后再开始接后面的连续。当然上面的连续是理想情况，实战中一是敌武将经常会受身，二是旁边的敌兵经常会干扰，所以很多时候并不具很大的实战意义，基本上依靠一招主力技就可以了。

Q 龙哥好！问问题喽。1、我现在就在NDSi和PSP3000之间纠结啊……到底买哪个好呢？不用比较画质!2、PS2、PSP、NDS上有什么钢之炼金术师的游戏，麻烦龙哥都介绍下。祝龙哥越来越年轻，工作顺利！（黑龙江大庆 付成辛）

A 1、怎么又是这种问题啊？都说过主机的选择龙哥也没法帮你做参考，起码你得先说下自己喜欢哪类游戏又或是更看重双方哪方面的性能吧？就NDSi而言，目前来讲还没有任何体现其特色的游戏出现，当然按照老任的习惯，今年下半年肯定会推出这类作品的。关键是看你喜不喜欢这些专用的游戏，至于具体效果如何，还是得等到时候看游戏的实际素质了，现



←PS2上早期的一款钢炼是格斗类型的游戏，后来还有RPG等。

在也没法断言。而PSP3000方面，有大好消息：3000如今已经基本上正式破解了，本期杂志就有猴子同学的专门文章介绍，大家不妨仔细阅读之。基本上来讲，如果能够再解决掉关机问题，就是彻底的完美了。不过夜有个比较严重的现实问题：3000肯定会被囤货和炒到高价……至于E3上新宣布的PSP go……龙哥个人对之没多大兴趣。2、三个平台啊……这个一时半会也没法全想起来，就说一下我印象中的几款钢炼相关的游戏吧，也够你玩了：PS2上的“无法飞翔的天使”、“红色灵药的恶魔”和“继承神的少女”；GBA上的是“迷走的轮舞曲”和“回忆的奏鸣曲”；此外还有NDS上的“双重奏明”。

Q 我想问一下，什么样的彩电打游戏不会留下残像？如液晶电视、等离子电视、普通背投、液晶背投、CRT、显像管纯平和投影仪等？（江苏南京 乔羽）

A 其实所有的电视长时间静态画面以后都会留下烙印，即使现象最不明显的CRT也不例外。用CRT显示一副图，在黑暗的环境中关机，会发现图像久久不能散去，但是一旦有其他信息替代的话，画面马上会更新响应，便看不出来了。液晶显示方式的电视问题比较轻，基本可以不用考虑，而剩下的等离子，则是最严重的，就算只定格3秒的画面，也会留下烙印，只要没有其他图像信息来更新，那么它便会一直保留下去，但是好在这个是可以擦除的，用电视本身的擦除工具就能抹掉，或者用防烙印的“屏移”功能，即在微范围内上下左右抖动象素，以防止某个象素长时间停留在一个坐标上。

Q 龙哥好！龙哥救命！本人想买一台IDSL，一个套机大概多少？多少合适？我该买什么版本？还有刷机和引导卡是什么？引导卡加起一共多少大洋？IDSL买烧录卡几个G的够啊？谢谢龙哥！（yuanshihan）

A 这个……听上去似乎是N年前的问题了。你确定不打算买新出的DSi？IDSL的话，普通的大概也就一千多点。什么刷机啊引导卡啊都是猴年马月的事了……随便配个SLOT1的烧录卡就行了，再买个几G的存储卡，齐活！这些杂七杂八的东西大概也就两百来块吧，几个G随便，反正现在存储卡都是白菜价，4G足以。

Q 龙哥，我刚刚买了一个psp3000我看说明书好像是台版的？请问怎么分辨？台版的与港版的质量方面有区别吗？（guoteng4856）

A 想要辨别PSP是哪个地区版本的话，直接看型号尾数就行了，尾数不一样，代表着不同版本的机器。一般尾数为0代表日版，1代表美版，6代表港版，7代表台版，还有另外的欧版跟韩版之类的。还有，所谓的“3000”其实指的是这一个系列，这个系列里你再看尾数才知道所对应的版本，比如3006就是港版的PSP，3007就是台版的PSP，同理可证1000系列和2000系列。不同版本的机器，其实功能以及使用上的区别并不大，同样可以听歌看电影玩游戏。但是日版会比其他版本多增加了网络电视功能，然而这个功能只能够在日本本土使用，在国内即使你买了日版机这个功能也用不了的。再有就是亚洲地区的机器一般会习惯性地以○键作为确定键，X键作为取消键，而欧美地区的机器会刚好相反，以X键作为确定键，○键作为取消键。还有，PSP区号版本对于游戏的版本没有限制，不管是哪个版本的游戏，在PSP上都可以运行。但是对于UMD电影，则仍然有着版本的限制。另外，主机的版本与生产地没有直接的联系，日版的主机以及各类配件产地为中国这个是很正常的。

Q 我是电软的忠实读者！我想问：1、现在国内买的到NGC全新机吗？我想买一个怀旧，当然是从淘宝网上买，但是怕被骗，如何辨别NGC是不是全新机呢？2、现在XBOX360双65版的三红基本解决了，但是出别的故障的几率是否和原来一样？3、7月份在国内还能买的到全新的PS2吗？现在学习紧张，买不了。就这些问题，希望龙哥解答一下。祝龙哥身体健康，好好游戏！（BYK）

A 1、这个，个人以为比较困难，虽然也偶有看见什么所谓的“日本处理最后一批新版NGC”之类的宣传词，总觉得不是那么靠谱，当然，话也不能说的那么死，总之就是比较困难。龙哥觉得与其去赌全新GC，还不如直接买成色较新的二手机。鉴别方法主要是观察主机外观，看看主机有无划伤痕迹，风扇有无灰尘沉积、视频接口的金属片有没擦伤过，配件是否齐全等。不过“翻新技术”良好的机子并非那么容易看出来的，最好还是先找口碑良好的卖家。2、“别的故障”？似乎360也就三红问题比较严重了，别的也没什么特别“流行”的故障，双65应该是目前最稳定的版本了。3、能，现在基本上只能买到9万系列的超薄机了，PS2即将全面停产，不过在此之前会降价。

Q 请问怎样才能在超级机器人大战GC中收到プルツ-和她的机体キュベレイMk-2？还有，听说还能得到レイズナ-Mk-2，请问后者又该怎样才能拿到手？（真机战饭）

A 要想收到プルツ-，需要先在第40话“宇宙要塞ア・バオア・ク　”中让プルとプルツ　战斗，然后在第41话“战士、再び…”中再次让两人战斗，接着让ジュド-与プルツ-战斗两次再将之击倒即可。需要注意的是，キュベレイMk-2的HP不高，一定要使用攻击力低的武器才行，否则人还没说到就先给打倒了，说得后プルツ　就会驾驶她的キュベレイMk-2加入我方。レイズナ-Mk-2的入手方法则是要求在第34话“グン・ジェム队来袭”之前エイジ的击坠数超过20，否则就只能得到强化型レイズナ-。

Q 最近我正在玩PS2上的《决战3》，感觉本作对策略性的要求还是比较高的，起码我觉得还不错。有几个问题想要请教一下龙哥：1、游戏2周目时可以继承哪些东西？2、如果全部关卡都以“极”的最高评价通过的话是否会有特殊奖励？3、如果想要收集齐所有的武

将是否必须有战国无双的记录？4、游戏中哪位武将最厉害？　　（河北邢台 小纯纯）

A 1、2周目时可以继承的项目包括武将特技、兵种适性、盔甲、头盔和武器；2、很遗憾，即使全部以“极”的评价通关也没有任何特殊奖励，这点上光荣做的可真不够意思；3、正是如此，而且如果您想集齐全部道具的话也需要有战国无双的游戏记录；4、就龙哥所知，单论武力的话，能力值最高的武将是202的山中鹿之助——比柳生宗严的195和宫本武藏的187还高，而且其201的体力值也是所有武将中最高的。得到他的方法就是在第8章“平安乐土”的“明石の战い”中先与北方村子里的村民对话，再将宍户隆家击破即可。


←说起来，决战2的剧情实在是太扯了，3代还好点。

Q 我发现NDS两块屏幕的亮度不一样，对比了好几台都是上面的屏幕比下面的屏幕暗一些，而且在同一块屏幕上有的左上角暗一些，有的右下角暗。这是怎么回事呢？“坏点”？请龙哥指教一二。还有电池的使用时间也是个大问题，看任天堂官方宣传DS的电池连续使用时间是6-10小时，可我实际玩游戏只是4个小时就没电了，不会使因为翻新电池的缘故吧？　　（玩友 周平）

A NDS两块屏幕亮度确实不一样，任天堂当初在设计时就考虑到为了保护下面的触摸屏而特地加了一层很厚的保护膜。不过实际情况应该是下方的屏幕必上方的要暗，和您所描述的情况正好相反。“坏点”指的是液晶屏像素点的损坏，表现为纯黑、纯白或是色彩显示不对，呈点状，面积都很小。像你所说的左上角和右下角一个局部偏暗的问题不会是由坏点引起的。一般厂商宣称的电池使用时间都是理想状态下的数值，实际使用时会因为各种各样的原因有所降低。而且如果使用了烧录卡的话，根据烧录卡的不同，耗电程度也有区别，有的烧录卡会特别费电。

Q 看了上期杂志，据说NDS上要出黄金太阳系列的新作了，实在是太让人振奋了，看那一小段演示视频，当熟悉的音乐响起的时候，真的是超感动啊！为了达到温故以知新的效果，我最近又开始玩《黄金太阳·开启的封印》了，这才发现还有一些积攒下来的老问题想要找龙哥请教。我第一次通关收到19个精灵，第二通关收集到27个，凭直觉应该还有一个地精灵没有被发现，请龙哥指点迷津。其它六只地精灵分别发现于：主角出发时的村口；村民被诅咒成树的村子一围栏中；魔杖丢失的村子的秘道外；一所寺院南面的迷之森林中；一座码头的后面；在一世界地图中一块小岛中遇到。另外《黄金太阳2》上通关数据是不是可以过到《黄金太阳2》上啊？如果可以的话怎么弄呢？听说如果让《黄金太阳1》进入休眠状态，可将卡拔下再换上，《黄金太阳2》解除休眠可继续游戏，这是真的吗？　　（山西太原 王林）

A 看来你缺的那只地精灵应该是最后一只**バルブ**，其所在地是宝岛（被第二个沙漠里的大龙卷风吹走后可到达）的第6层，需要使用时间停止能力“**ストップ**”。在《黄金太阳2》中的确是可以继承前代的记录的，你所说的那个方法我没试过，给你介绍一下常规的继承法：首先要有1代的通关记录，然后在1代的标题画面如同时按住方向键的左键和R键，再按START键就会多出一个“送信”的图标，选择进入，可以选择通过连线或密码的方式进行继承。连线的话要求有两台机子，一台是1代，另1台是2代；如果您不方便找两台机子的话就选择密码，把密码记下来后再在2代中输入即可。特别提示一下，继承1代的记录一定要在1代的4个主角还没加入之前进行，否则其能力会变得相当低，而且这个密码也是要等到1代的主角们加入后才能正式生效的。

Q 小弟最近在玩PS2上的《真实犯罪：再战纽约》，我觉得这款游戏还不错，游戏就像GTA那样非常自由，内容也很丰富，可是最近小弟在攻关过程中卡壳了，还望龙哥出手相助。就是玩到在一个大剧院里，BOSS就是之前骗了主角的那个胖女人，我一路从观众席杀到舞台前，最后的BOSS是一只会吐火球的龙船，可船上没有人，系统提示说让我打什么油罐（fuel tank），可我看不到哪有油罐啊。舞台上面除了龙船就是两边的背景和左边一直在唱歌的女人，好像打了都没什么用，一不小心给火球烧到的话就掉巨多血，我在这死好多次了，龙哥一定要帮忙啊！　　（湖北武汉 闹闹）

A 这场BOSS战的打法确实比较难找，清掉杂兵、龙船登场后先迅速捡起地上的轻机枪按住L1键锁定攻击龙船，攻击一段时间后其颈部前面的木版就会被打碎露出部分内部构造，系统也应该是在这个时候才会出提示让您打所谓的油罐。这时就要先按一下R3进入精确瞄准状态，连续射击其颈部暴露出来的部分，不用多久就可以将其KO。打龙船需要注意的就是只能在其喷火球的间歇展开攻击，平常多注意跑动躲避，因为一旦“惹火烧身”造成的是连续伤害，极为不划算。至于场边的那个女高音，打不打无关紧要，只不过杀死她的话虽然可以让整个世界清净下来，不过你的“坏警察值”也会大幅飙升。

Q GC上的《阳光马里奥》我没有玩多少，卡在了那个大花的老鬼前，就是马叔走上一个塔顶，顶上有个大花，马叔一上去，塔顶就塌了，然后马叔和大花在塔里大战。我用水枪喷大花的口，然后它就倒下了，屏幕上出现一个大箭头指向它肚子，然后我就不知怎打了，我试过让马叔的金刚足上去踩，没用；也试过在上面边踩边向下射水，也没用，总之就是弄不死它。　　（湖北天门 杜新宇）

A 你的操作没错，先用水泵把水喷到花的嘴巴里让其跌倒，之后出现的那个大箭头所指的肚子部位就是其弱点所在。如何攻击？当然不是直接拿脚去踩了，而是用使劲踩地那一招：也即按A键跳起在空中后再按L键，用这招准确命中其腹部弱点三次左右就能将其干掉。


↑相当有难度的一款作品，确实非常考验技巧。

Q 有个关于《生化危机4》的问题想询问一下，由于小弟的《生化危机4》是GC版的美版，所以有关小弟所提到的问题，肯请龙哥以GC版美版为准。请问龙哥，如何才能判断出手头上的宝物是否已知达到了最大价值？小弟曾被朋友告知说，只要你将宝物出售给商人时，他若说：“oh,I will buy it at a high price”，那么这件宝物就已达到最大价值了。在很多情况下好像的确是这样，可小弟记得在第一次游戏时在将农场中的碑洒壶和墓地当中教堂后面解开双子家纹之迷得到的绿色猫眼五组合后卖给商人，他就会说出这句话，而事实上这件宝物还需二块宝石才能达到它的最大价值。另外在游戏当中有些粉红色的宝石，蓝紫色的尖形宝石和绿宝石，我自始至终都没发现它们能和哪些宝物组合，而且它们的卖价低的可怜，难道它们仅能当些廉价宝石卖掉？而在游戏当中，有几样宝物，以五角星的方式标注在地图上，它们是几个一模一样的好象金手镯一样的东西，它们也不能组合，请问龙哥我该怎么办呀？　　（河南郑州 乌龙）

A 其实当你拾到一样宝物（treasure）后，去菜单里看看其附带的描述，就会了解它是不是可以组合的了。一般来说，可以组合的宝物是“三插一”这种模式，就是三个宝石之类的东西可以插装到另外一个比较大的物件上去，比如面具、招财猫之类的东西。有个特例就是王冠，它是由另外两个部件组合在基座上的。至于你拣到的大部分宝物，比如怀表手镯什么的，都是不能组合的，安心直接卖掉吧。记住所谓宝物是指“TREASURE”，你一周目的时候从商人那里买来对应区域的宝物地图，所有的TREASURE都会以五角星的方式标注在地图上。至于其它一些比如Spinel之类的东西，那个只算是“宝石”，不用考虑能不能组合的问题。其实基本上你只要看到一样东西的数量很多，那它就是不能组合的，缺钱的时候就卖掉吧——不过记住特例：在你打死那些昆虫状敌人后，它们有很高几率落下宝物——这些东西是可以与其它物品组合的。总之你拿到TREASURE之后，如果不确定就互相组合试试看，所有的组合方式都是唯一固定的，所以你不用担心有什么装错而损失钱的可能。至于你朋友说的商人的反应问题，其实他对金钱的“敏感程度”是随着流程推进而变化的。比如初期的时候，对于单价超过10000的物品他就会发这句感慨。等到了游戏中期，单价过20000（大概）他才会抱怨贵了。总之这基本只是游戏的一个点缀，不能作为宝物是否已组合完全的依据。

豪游根特别版新闻图片区



KONAMI官方日前发布了一个《合金装备ONLINE》专用的"比基尼"换装下载包。



最新作WE2010的代言人将依然使用梅西，而且看样子还会加入到游戏制作中来?



日本所有麦当劳推出"带NDS进店优惠活动"，赠品除了食物外还有任天堂的角色周边。



罗技公司将推出Wii游戏《怪物猎人3》的专用无线键盘，用键盘玩怪物猎人?



《口袋妖怪 心金/魂银》将推出新的计步器POKEWALKER，可存储妖怪以及进行孵化等。



次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL 动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177
每本另加挂号费3元

■口袋迷(14) 定价19.8元

第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。



■Wii动力 定价18元

Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！



■NDS标准典藏08终极版 定价18元

2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。



■口袋迷(13) 定价19.8元(豪华版29.8元)

广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改 版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！



■口袋迷(16) 定价19.8元

本期彻底攻略最新口袋游戏《空之探险队》，并特别收录大量独家研究内容。赠品超值附送口袋零钱包和IC卡夹，附带DVD精彩动画看过瘾。



■掌机迷2009年第5期 定价9.8元

本期给大家带来《魔界战记2》《牧场物语 蜜糖村》的详细攻略,特别策划带大家走进游戏中的"怪圈"。



■SO COOL 2009年第(6)期 定价15元

《搜酷》6月号挟变形金刚版周杰伦一同火爆上市。潮流圣经《搜酷》带来了同《变形金刚2》一样热辣的搭配潮流盛典。如何跟上博尔特的时尚造型？怎样寻找最适合自己的夏日装扮，赶紧翻开最新《搜酷》吧！



■口袋迷精华本2 定价:24.80元

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

电子游戏软件

2008年第1～24期	9.80元
2008年(6～7合刊)	15.00元
2009年第1～12期	6.99元

电子天下 · 掌机迷

2008年第1~18期	8.80元
2008年第19期	9.80元
2009年第1~6期	9.80元

动感新势力

64、72、74~77期(其它已售完)	9.80元
66、72~77期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3～12期	15元
2008年1～12期	15元
2009年1~6期	15元

口袋迷14、16	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
口袋迷精华本2	24.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2009年7月15日。本版广告联系电话：010-64472729转401

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到"花"级。③完成"五花"级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。









PS2 9万系列		PSP2000		40GB PS3	双65NM360	Wii	NDS LITE
900 上海报价	900 北京报价	1450 北京鼎好	1480 南京阿童木	2750 北京报价	1750 济南报价	1450 北京报价	780 武汉夏源
850 北京鼎好	950 济南报价	1500 上海报价	1500 济南报价	2700 广州报价	1750 北京报价	1450 广州报价	800 上海报价
880 广州报价	900 成都报价	1500 山东报价	1500 广州报价	2700 上海报价	1750 上海报价	1500 上海报价	750 北京鼎好
900 天津报价	880 深圳报价	1520 成都报价	1500 重庆报价	2750 成都报价	1750 成都报价	1550 成都报价	800 成都报价
950 山东报价	900 重庆报价	1480 深圳报价	1500 天津报价	2750 山东报价	1750 广州报价	1550 山东报价	800 广州报价

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明"广告投诉")

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

购机问题回答

问：Xbox360现在有很多版本，我到底该如何选择呢？

答：360现在在国内最常见的就是日版和港版，但从各方面来看，同时期的这两个版本并没有明显的优劣。港版最大好处就是电源为220V，在国内可以直插，但日版机因为可以更换220V电源，所以也并不麻烦。玩家可以依据价格来选择。

问：Xbox360上网都可以做哪些事情？能聊QQ吗？

答：360上网需要注册会员，会员卡可以在游戏店购买，之后便可以网络对战了。还可以购买下载游戏、下载游戏试玩、影视等等，但很多都是付费项目，需要购买点卡。不能聊QQ等，因为无法安装软件，只能浏览网页。

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，也可以致电：13810579231（短信不复），或加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。

無限航路 Infinite Space

NINTENDO DS NDS	本刊译名：无限航路		2009年6月11日
	角色扮演	SEGA	5500日元	日版
	卡带	1人	2048Mb	12岁以上限定

玩家在游戏中扮演的角色是一个叫尤里（ユーリ）的少年，由于一次偶然的机会，实现了太空航行的愿望。那么，作为一名航海家（航天家？），各位玩家应该掌握什么样的能力呢？看看太空航行速成培训班的教材是怎么写的吧（汗）。

1 战舰的购入与内部设置

要在太空航行，首先需要购置一艘战舰。首先要到有舰船设计社的行星购买设计图，之后到造船工厂就可以购入战舰了。装备分为兵装和内装两部分。兵装就是武器，内装则包括各种舰内设施。战舰内部空间有限，需要利用堆积木的方式决定各个部分的位置。最基本的设施是司令舰桥、统合火器管理室、雷达哨戒室、机关室、乘船员室等核心部分。另外还有一些设施是追加的，如整备库、医务室、保安局等。此后得到新的设计图，可以在改装工厂对舰内设施进行规划。

2 战舰的种类与舰队构成

和海上的舰船一样，太空船分为战舰（战列舰）、驱逐舰、巡洋舰和空母（航空母舰）四种类型，其中战舰的火力和耐久最高，战斗速度也最慢。驱逐舰对舰攻击力高，适合正面迎击；巡洋舰对空迎击力高，可以对付敌人的舰载机；而空母专门擅长用舰载机进行远距离攻击。舰队的阵型分为前中后三部分，担任前卫的舰船最先受到攻击，因此守备力要强（初期没办法，只能拿旗舰做前卫，一旦被击沉就GAME OVER）；中间部分什么船都可以安排，后卫则由防御力低、擅长远距离攻击的空母构成。

3 舰队船员组的选拔和设置

只有船没有人是无法航行的。在组建舰队的时候，每一艘船上的成员都十分重要。船员需要到各地招聘，有些人是剧情中自动加入的。安排有特定能力的人担任相关职务可以起到事半功倍的效果。如果让炮术强的人去管后勤，让医疗能力强的人去管火炮，那么打起仗来非吃苦头不可。

职务名	有关能力	补正效果
副舰长	指挥	机动、CT UP
メインオペレーター、オペレーター补	管制	CT、索敌UP
航海长、操舵士、チャート记录员	操舰	机动、战速、航速UP
炮雷长、炮雷士、运用员	炮术	舰队攻击命中率UP
レーダー管制长、レーダー管制士	管制	CT、索敌UP
机关长、机关士、应急长	整备	机动、战速UP
整备长、整备士、整备助手	整备	舰船、舰载机回复UP
科学主任、研究助手、研究员	科学	旗舰强化研究力UP
舰载机部队长、小队长	操纵	舰载机攻击有利
医疗长、ICU技师、看护士	医疗	战斗人员回复UP、抑制巡航疲劳度
主计长、主计官、补给官	生活	巡航获得资金UP、抑制巡航疲劳度
保安长、保安员	格斗	白兵战时有利、居住性UP

4 关于舰队战斗与白兵战

在航行的时候遭遇敌人舰队，可以选择与之交战或者逃走。战斗的时候全靠触摸屏的操作。选择前进之后，我方主舰就会向敌船靠拢，舰上的能量（CT）会逐渐增加，绿色的时候可以选“回避行动”，降低敌人的命中率，黄色的时候可以选“通常炮击”，给敌舰造成伤害。红色的时候选择“全炮齐射”，火力是通常炮击的3倍，但是敌人使用回避行动的话就会攻击落空。当战舰的HP减少到0的时候即被击沉，如果旗舰被击沉，那么就GAME OVER，只能取档重来。将敌人所有战舰都消灭掉，战斗就会胜利，得到相应的报酬。在拥有空母之后，就可以利用舰载机对敌人实施远距离打击。舰载机分为泛用、攻击、战斗三种类型，攻击机对敌舰更有效，战斗机则用来抵御敌方攻击机的袭击。泛用机两者兼具。在敌我双方的舰船接近到一定距离的时候，可以进行白兵战。白兵战主要由斩击、射击、指挥官攻击三部分组成，就像石头剪子布一样互为相克。

以上就是课程的全部内容，接下来就要在实战中检验各位同学的成绩了。



「无限航路」的世界观

《无限航路》是由Platinum Games的稻叶敦志担任监制、Nude Maker的河野一二三担任导演，由SEGA发行的战略角色扮演游戏。游戏的故事以一位少年成长为星际航行家的历程为主线，让玩家们在广袤无垠的星际舞台上实现纵横宇宙的梦想，率领一支属于自己的舰队开创新的传说。虽然游戏的流程十分漫长，但是玩家们从中得到的乐趣也同样持久。这个游戏玩起来时间很长，玩家们需要有足够的耐心和时间才能慢慢品味出游戏的神髓所在。虽然游戏上手不是很容易，但是在掌握了游戏的一些基础之后，你会发现其中蕴涵的许多有意思的东西。本作绝对适合喜欢科幻题材的玩家们。　□文/猴子

托斯卡

托斯卡是在宇宙中航行的女海盗，驾驶的飞船是一艘战斗力一般、内装有限的小舰。她在航行的时候遭遇敌人袭击，意外坠落在罗兹行星上，被尤里所救，为了修复飞船，她答应带尤里一起出港。

尤里

尤里是一名生活在封闭的边境行星罗兹的普通的少年，十分憧憬星际航行。由于该星球的领主德拉刚达宣布禁止居民出入太空，所以他的航海梦始终是个梦想，直到有一天他遇到一个意外迫降的女子为止。

切露西

切露西是尤里的妹妹，也是他唯一的亲人，在尤里与托斯卡秘密出航的时候，她还留在罗兹星球，被领主绑架做了人质，要挟尤里返回，不料尤里为了救她开着战舰杀了回来。

少年面前的征途是银河的世界

游戏的世界以无限的宇宙为舞台，这是一个太空中的“大航海时代”，掌握了航天技术的各个星球之间的人们驾驶宇宙船，穿梭于星系之间。在不同的星系间有“传送门”（ボードゲート），只要通过这些门就可以前往以前需要航行许多年才能到达的地方。随着太空航行的发展，许多率领战舰四处征战的宇宙海盗也开始活跃起来。对于各个星球的政府来说，这些被称做0G DOG的危险人物给他们造成了威胁。

《无限航路》游戏流程攻略！

少年篇Chapter1

Opening

一开始是战斗教学，是最简单的单舰战斗。随后女海贼トスカ追降到ロウズ行星，主人公ユーリ登场。对于トスカ的问题“怖くなったかい？”选择“はい”，生活经验+20。剧情结束之后，可以选择在行星之间移动。前往行星“バッジョ”。往前走一点之后发生战斗。只要用通常炮击就能简单获胜。

バッジョ

在这里可以存档。通过エラベーター前往酒场。

在酒场选择“トスカと会话”，触发剧情，面对不良少年トーロ的挑衅，选择“ふざけるな！”，格斗能力+5。（选“落ち着け”的话+3）



之后得到“空间服”和“スークリフ・ブレード”，再次进入酒场。剧情之后选择“マスターと会话”，地图上追加新的地点。之后出港，再回到バッジョ行星。再去酒场选择“トスカと会话”。回答“はい”，地图上追加行星“トトラス”。之后出港，可以前往AREA2行星トトラス。

トトラス

剧情之后得到10000G。前往舰船设计社，购入设计图。之后到造船工厂买船，主人公终于有自己的船了。之后前往边境行星ベゼル。

ベゼル

在酒场选择“ゲート守备队と会话”之后选“100G的な物”贿赂他们（花费100G）。之后前往AREA2的“???”地区，观测“アルタイア星云”，ユーリ的名声值+10。之后前往AREA3的ボイドゲート。

ボイドゲート

守备队拿了贿赂居然不放主人公通行，选择“话をする”之后再选择“引き返す”，前往行星ロウズ。

ロウズ

剧情之后是BOSS战。

首先用通常炮击将敌舰前卫的一艘船击沉，之后可以使用“特殊”。之后继续用通常炮击消灭剩下的敌舰，没什么难度即可胜利。战斗结束后，チェルシー自动成为同伴。这时前往行星バッジョ。

バッジョ

在酒场选择“仲间と会话”，ユーリ和チェルシー的炮术能力+1。之后出港前往AREA3的ボイドゲート，半路上トーロ会成为同伴。

ボイドゲート

直接选择“战う”，敌舰是3艘小型舰，很好对付。战斗结束后可前往ラッツィオ宙域，向行星ポポス移动，进入Chapter2。

少年篇Chapter2

ポポス

在酒场与所有人对话。之后在舰船设计社可以买到新的设计图。之后前往AREA1的行星フィオン。

フィオン

在イスモゼーラ社发生剧情之后来到酒场。可以接一个任务（选择“兵装会社社员２と会话”），之后前往AREA2的行星ラッツィオ

ラッツィオ

在ギルド可以雇佣船员，“モジュール设计社”内可以购买到モジュール设计图。在酒场选择“マスターと会话”，之后选“ウワサを闻く”，前往“カリオの家”，选择“カリオを会话”，之后选“はい”，得到“Sフレ一ムU1”，カリオ・イスモゼーラ成为同伴。之后前往AREA2的“???”地区。

AREA2 ???

发现“资源小惑星”，得到300G。之后前往AREA2的レーン。在途中与ディゴ战斗，胜利之后前往レーン。

レーン

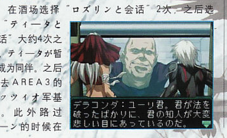
在这里观测“クリアノン星云”ユーリ的名声值+10，之后前往AREA3的“ラッツィオ军基地”。

ラッツィオ军基地

在司令部发生剧情之后，前往AREA2的ラッツィオ。

ラッツィオ

在酒场选择“ロズリンと会话”2次，之后选择“ティータと会话”大约4次之后，ティータが暂时成为同伴。之后再去AREA3的ラッツィオ军基地。此外路过レーン的时候在酒场选择“ルーと会话”2次，再选择“はい”。习得特殊技能“舰队指挥Lv2”。



ラッツィオ军基地

在到达基地之前遭到袭击，选择回避几回合之后战斗结束。在军司令部与オムス、モルボタ对话，之后与テラー对话2次。，再与オムス对话，选择“はい”。之后在仕官宿舍与オムス对话3次，前往AREA3的ルード



ルード

在酒场选择“军服を着た男と会话”，之后选择“ボトル３本おごります”。之后回到ラッツィオ军基地。途中与ディゴ战斗（给其造成一定程度的伤害之后他会退却）

ラッツィオ军基地

在仕官宿舍与オムス对话，之后是自由行动。前往ルード，之后再返回（路上要打一仗）。再与オムス对话，之后可以选择不同的剧情分支。（本攻略选择的是アンブラ分支）之后前往AREA3右上的“???”地区。剧情之后与敌人的杂兵战斗，随后来到AREA4的“スカーレル本据地”。

スカーレル本据地

与バルフォス战斗，之后进入“バルフォスのアジト”，按照“前に进む”→“右に进む”→“前に进む”→“右に进む”→“左に进む”的顺序选择。剧情之后前往AREA3的ラッツィオ军基地。

ラッツィオ军基地

剧情之后到仕官宿舍与オムス对话，得到设计图“オル・ドーネ级巡洋舰”，ティータ正式成为同伴。之后前往AREA1的ボイドゲート。

AREA1 ボイドゲート

传送到“エルメッツァ・ロウズ”，之后向AREA2的トトラス移动。

トトラス

在コルネロ质店发生剧情之后前往AREA2的マイラス宙域。

マイラス宙域

剧情之后开始白兵战。干掉一群杂兵之后，与ヴァランタイン战斗，必败。之后前往AREA2的ベイル。

マイラス宙域

在酒场选择“店主・ラショウと会话”，之后选“ええ、まあ…”，接下来继续开打，干掉杂兵之后又碰到了ヴァランタイン，输掉之后是剧情，随后从AREA3的ボイドゲート前往エルメッツァ・ラッツィオ。

エルメッツァ・ラッツィオα

一直来到AREA4的ボイドゲート，传送到“エルメッツァ·中央”区域，进入Chapter3。

少年篇Chapter3

エルメッツァ·中央

向AREA3的ツィーズロンド移动。

ツィーズロンド

在政府军司令部选择“エピタフの话”、“ディゴの话”、“バルフォスの话”。之后到仕官宿舍与オムス对话，得到设计图“グロスター级战舰”，习得特殊技能“舰队指挥Lv3”。

之后到政府军病院花150G，得到“ボルフェルミン”，之后前往AREA3的“ネロ”。

ネロ

在酒场发生剧情，イネス·フィン暂时成为同伴。之后选择“ディゴと会话”3次，再到メディック据点，选择“500G寄付する”，可以使医疗能力+2。之后前往AREA3的ジェロン。

ジェロン

发生剧情之后选“はい”，ユーリ指挥经验+30，指挥能力+1。再到酒场选择“中年男と会话”，将“ボルフェルミン”给他，可以得到设计图“ガラーナ级驱逐舰”、“ゼラーナ级驱逐舰”。之后前往AREA2的“ボイドゲート”。

ボイドゲート

传送到“エルメッツァ·ラッツィオα”，前往AREA1的レーン。

レーン

在酒场选择“ルーと会话”，之后前往AREA1的ボイドゲート。

ボイドゲート

传送到“エルメッツァ·中央”，前往AREA5的“ドゥンガ”。

ドゥンガ

发生剧情之后等待一会，之后前往AREA2的ネロ，在途中又发生剧情。

ネロ

在酒场发生剧情后，前往ルー所在的AREA5的ドゥンガ。

ドゥンガ

在酒场选择“ルーと会话”2次，ルー加入船员组。之后来到AREA4的“ベクサ星系”。在这里遇到敌人，不能攻击其第一舰队，将1号舰以外的敌舰击沉，战斗结束。

ベクサ星系

发生剧情之后前往AREA5的ルッキオ。干掉半路上阻拦的敌人，再回到ベクサ星系，剧情结束后可以习得特殊技能“最后の咆哮Lv1”。之后前往AREA2的ゴッゾ。

ゴッゾ

在酒场选择“ミイヤと会话”2次，之后回到アルデスタ，装备“デフレクター”之后前往AREA2的“???”地区（在ゴッゾ左下方）。

???

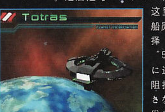
发生剧情之后，イネス归来。再前往AREA2的“???”（ゴッゾ左边）的区域。此时不装备デフレクター的话是过不去的。

???

发生剧情之后，向AREA2的ファズ·マティ移动。

ファズ·マティ

与アルゴン、バルフォス交战。之后前往海贼本据地，路线选择“前に进む”→“2Fへ”→“前に进む”→“3Fへ”。得到300G之后选择“右に进む”→“4Fへ”。之后是与バルフォス的白兵战（来这里之前多找点船员吧）。之后选择“前に进む”→“5Fへ”→“前に进む”。遇到阻拦。回答“许さない”3次之后发生剧情。前往AREA1最右边的“???”地区，之后自动来到“ツィーズロンド”。



ツィーズロンド

剧情之后选择“退院する”，来到仕官宿舍，对话之后再次回到宿舍，之后前往AREA4オズロンド上边的“???”区域。

AREA4 ???

在途中可以观测“コロノス星云”，ユーリ的名声值+10。发现资源小惑星，可得300G。之后前往AREA6的“???”地区。

AREA6 ???

与テラー·ムンス交战。之后来到AREA6的ボラーレ。

ボラーレ

在酒场选择“派手な男と会话”、“シュベインと会话”，之后在附近的森林、草原发生剧情，对话完成之后回到酒场，再与シュベイン对话，得到“ヴォヤージ·メモライザー”。之后前往AREA3的ツィーズロンド。（途中在???地区发生剧情）

·ツィーズロンド

回仕官宿舍选择“探查船调查の报告”，再到政府军司令部领“行星ジェロン·舰船设计社への绍介状”，之后就可以在ジェロン购买图纸了。随后前往AREA5的ドゥンガ。

ドゥンガ

ルー与ウォル离开，イネス正式成为同伴。之后前往AREA5的ボイドゲート。

AREA5 ボイドゲート

传送至“カルバライヤ·ジャンクションγ”，进入Chapter4。

少年篇Chapter4

カルバライヤ·ジャンクションγ

前往AREA3的シドウ。

シドウ

在酒场选择“マスターと会话”，之后前往AREA3的バハロス。

バハロス

如果队伍中有カザン，可以在酒场得到500G。之后前往AREA3的ガゼオン。

ガゼオン

在酒场选择“仲间と会话”，选择“りゆうは？”，ユーリ的科学能力+1。之后来到ジェロウ·G研究所，选择“老人と会话”、“ジェロウ·ガンと会话”，ジェロウ暂时成为同伴。之后前往AREA1左边的“???”区域。

AREA1 ???

与ルーベ对话之后发生剧情，前往AREA2的ジーバ。

ジーバ

在酒场选择“ルーベと会话”，ルーベ成为同伴。之后向AREA2的バハロス移动。

バハロス

到防卫军驻屯地，发生剧情之后再回去一次，剧情之后ディゴ成为同伴。随后通过AREA2的“???”地区，向AREA3的ドゥボルク移动。在途中可以观测“ダナン星云”，ユーリ名声+10。

ドゥボルク

在酒场发生剧情，选择“たすける！”，ユーリ和トーロ的格斗经验+20。之后选择“行商人と会话”，选“受け取る”可以得到100G，离开酒场再回来，又发生剧情，选择“ユーリで战う”。前往AREA4下方的“???”区域。

AREA4 ???

发生剧情之后，选择“民间客船を护卫する”，前往AREA2的ブラッサム。

ブラッサム

到宙域保安局，选择“建物に入る”，之后选择“シーバットと会话”2次，再选“自身がないです”。随后到酒场，与バリオ对话3次，选择“自身がないです”。之后再去宙域保安局，前往AREA4下方的“???”区域。



AREA4 ???

发生サマラ的剧情，前往ザザン，但是又被迫折返。前往AREA2的ブラッサム。

ブラッサム

到宙域保安局，选择“危险では？”，トスカ暂时离开队伍。

之后前往AREA3左上的“???”区域。

AREA3 ???

发生剧情之后，可以自由行动。随后发生トスカ与サマラ的对话剧情。之后接着到处转，直到收到シーバット的连络，来到任何一个行星的酒场，与イネス对话，之后出港遇敌，与敌舰中央的“GB”展开白兵



茫茫宇宙无限广阔，黑色的太空就是你纵横驰骋的海洋

开辟新的航路，征途就在前方

率领属于你自己的舰队，在没有尽头的空间世界中开拓前进的道路！

战，打倒敌人生擒其头目，之后来到AREA2的ブラッサム。

ブラッサム

到宙域保安局发生剧情，出来之后再进去一次。选择"はい"，之后前往AREA4的ザクロウ。途中与敌人的空母战斗。战斗结束之后继续前往ザクロウ。

ザクロウ

剧情之后来到收容施设·西馆，选择"前に进む"→"2Fへ"→"前に进む"，与警备兵发生白兵战，之后选择"3Fへ"。到达收容施设·东馆。继续选"前に进む"→"2Fへ"→"前に进む"，再与警备兵干一架，之后选择"3Fへ"→"4Fへ"→"前に进む"，干掉警备兵之后救出バリス。之后来到收容施设·管理栋，选择"监视室へ行く"、"所长室へ行く"，之后的路线是"前へ进む"→"右へ进む"→"前へ进む"→"右へ进む"→"左へ进む"。发生剧情之后来到收容施设·西馆，剧情之后前往AREA4的"くもの巣"，在途中"???"地区发生剧情。



くもの巣

发生剧情后战斗。胜利之后前往AREA2的"ブラッサム"。

ブラッサム

在宙域保安局得到设计图"バハロス级巡洋舰"、"シドゥ级巡洋舰"以及5000G。选择"ウィンネルと会话"2次，前往AREA5的ムーレア，进入Chapter5。

少年篇Chapter5

ムーレア

在遗迹中选择"ゆかを调べる"→"高台を调べる"→"カベを调べる"，之后前往AREA1最下方的"ボイドゲート"。

ボイドゲート

传送到"ネージリンス·ジャンクションβ"，之后前往AREA2的"リリエ"

リリエ

在酒场发生剧情，选择"トーロが悪い"，ユーリ的指挥经验+30、指挥能力+1。之后移动到AREA3的"ヘルメス"，在途中有剧情发生。

ヘルメス

在酒场选择"マスターと会话"，之后选"买う"，ギルド出现。随后移动到AREA3的"ティオラ"

ティオラ

到リム·タナー天文台，与アルピナ对话2次，之后前往AREA2中央的"???"区域，在途中发生剧情

AREA2 ???

发生剧情之后，前往AREA3的"ポフューラ"

ポフューラ

到セグェン·G支社，选择"エントリーする"，之后到SGホテル，选择"バリオたちに话しかける"，之后选择"シーバットたちと会话"2次。随后来到酒场，与トゥキタ对话。之后出港，无论移动到什么行星，在半路上都会收到IP通信，之后来到AREA3上方的"ボイドゲート"。

ボイドゲート

直接传送到"エレメッツァ·国境"，然后前往AREA3的"ツィーズロンド"。

ツィーズロンド

到政府军司令部与オムス对话，之后来到AREA4的"トゥンガ"。

トゥンガ

在酒场与シュベイン对话，连续4次。之后前往AREA5上方的"ボイドゲート"。

ボイドゲート

传送至"ネージリンス·ジャンクションα"，前往AREA3的"ポフューラ"。

ポフューラ

在SGホテル与バリオ对话3次，之后到酒场与トゥキタ对话3次。在出港的时候，トゥキタ成为同伴。前往AREA3左边的"ボイドゲート"。

ボイドゲート

传送至"ゼーペンスト·国境"，前往AREA1的"???"区域，在途中发生战斗。

AREA1 ???

发生剧情之后，前往AREA1左边的"ウィナス"。

ウィナス

在SGホテル选择"わかい男と话す"，之后选择"ギリアスと话す"2次，随后来到AREA3的"绝对防卫圈"。

绝对防卫圈

剧情之后进行战斗。后退到最末尾的地方，待机，发生剧情。之后前往AREA2的"クェス宙域"。途中继续发生战斗，和刚才一样一直回避待机即可。

クェス宙域

剧情之后继续战斗。随后前往AREA3的"アイナス"。

アイナス

剧情之后战斗，将敌方1号舰击沉之后，发生剧情。之后来到AREA3的"ゼーペンスト"。

ゼーペンスト

剧情之后战斗，将敌人1号舰击沉之后，来到バハシュール城，与警备兵进行白兵战。战胜之后前往收容施设，又一次白兵战之后发生キャロ的剧情。再来到エピタフ遗迹，剧情过后前往AREA3的"???"区域。



AREA3 ???

剧情之后选择"ゲートに入る"，ユーリ的指挥经验+30。随后来到事象诱导中宙域，选择"ジェロウに闻く"，ユーリ的指挥经验+30、指挥能力+1。

再选择"バランタインを探す"，前往AREA1右下的"???"区域，一直朝前面有"???"的地方走，直到剧情发生，向AREA3的"NN005"移动，进入Chapter6。

少年篇Chapter6

NN005

在酒场与ギリアス对话す，之后选择出港，发生剧情。ハウンゼィ加入舰队。之后前往AREA2的"ボイドゲート"。

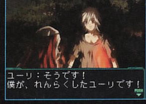
ボイドゲート

传送至"マゼラニックストリームα"，前往AREA2的ボイドゲート左边的"???"区域，在途中发生战斗。到达"???"地点之后，前往AREA5的"???"区域，再移动到"カシュケント"。

カシュケント

剧情后来到长老会议所，在这里支付2000G，可以得到"レッドパス"（通行证）。之后来到AREA5的"ストレイ"。

ストレイ



在ホワイトバザール选择"药を买う"，发生剧情。トゥキタ暂时成为同伴。前往海军病院，与キャロ对话，选择"注意する"。之后来到ブルーバザール，选择"研究设备を买う"，花500G买到"マイクロスコープ"，ユーリ的科学能力+2。选择"スポーツ用品を买う"，花00G买到"ミラクルロデオマッスィーンV"，ユーリ的格斗能力+1。选择"花を买う"、"300Gの天然花"，得到"コスモコスモス"。回海军病院，将买到的"コスモコスモス"送给キャロ，与其对话，之后再与トゥキタ对话，随后出港前往AREA5的"カシュケント"。

カシュケント

在长老会议所选择"话をする"，得到通往ゾフ



ィ的航行许可。之后前往AREA5的"ゾフィ"。

ゾフィ

在酒场与トスカ对话，再与其他同伴对话，ユーリ的生活能力+1。在展望台选择"わかった"，之后在酒场与マスター对话，前往通商会馆，之后选择出港的时候发生剧情，回到展望台，得到"ブラックバス"。此时可以向AREA5的"ストレイ"移动了。

ストレイ



在海军病院与キャロ对话，キャロ暂时成为同伴，トゥキタ返回队伍。在ホワイトバザール选择"服を买う"得到"パーティドレス"（以后会用到）。之后前往AREA5的"クラーネマイン"へ移动する

クラーネマイン

在レッドバザール，根据目前的名声值，可以购入"舰船设计图"、"モジュール"和"舰载机设计图"。之后到ブラックバザール，发生剧情后选择"依赖をする"，得到"身分证"。之后前往AREA5的"ゾフィ"。

ゾフィ

在通商会馆发生剧情，连续选择3次"黒い服の青年"，再选择"赤い服の中年男"和"青い服の老人"，之后选择新出现的"ブロンドの女性…?"。之后就向AREA2的"RGG宙域"移动。途中在AREA5右下的"???"和AREA3左边的"???"发生剧情。

RGG宙域

选择"探す"，向AREA2的"废弃星"移动。

废弃星

选择"轨道エレベーター"，剧情之后前往AREA1的"ボイドゲート"，途中在AREA1的"???"区域发生战斗，对空迎击一段时间之后发生剧情，之后与オライア战斗。结束之后改向AREA1的"ボイドゲート"移动。

ボイドゲート

传送至"ネージリンス·外缘β"，前往AREA2的"シェルネージ"，进入Chapter7。

少年篇Chapter7

シェルネージ

在セグエン·G本社发生剧情，キャロ、トゥキタ离开队伍。在セグエンホテル与セグエン对话，得到20000G。之后再与セグエン对话3次，来到酒场，选择"みんなと相谈"。之后回到セグエンホテル，选择"ネージリンスに味方する"或者"カルバライヤに味方する"，进入不同的分支路线。本攻略选择的是カルバライヤ路线。之后得到10000G作为准备金，出港之后向AREA3的"ボイドゲート"移动。

ボイドゲート

传送到"アーヴェストβ"，前往AREA2的"アーマイン"。

アーマイン

发生剧情之后来到前线统合司令部，与ワレンプス对话，エルイット暂时成为同伴。再次对话之后，前往AREA2的"ナヴァラ"。

ナヴァラ

进入ナヴァラ基地，与エルイット对话，之后与ミューラ对话。随后来到AREA3的"???"区域。

AREA3 ???

发生剧情之后战斗。胜利之后前往AREA5的"???"区域。

AREA5 ???

继续战斗，攻击一段时间之后，与シルゲファーン交战。当シルゲファーン败退之后，选择"追いかけない"，ユーリ的指挥经验+50、指挥能力+1。之后前往AREA2的"ナヴァラ"。

ナヴァラ

在ナヴァラ基地与ミューラ对话，获得3000G报酬。出港的时候发生剧情，前往AREA2的"ユーロウ"。

ユーロウ

在ユーロウ基地发生剧情，之后与ユディーン和エルイット对话，前往AREA4的"???"区域。

AREA4 ???

剧情之后与输送舰战斗。胜利之后前往AREA5右边的"???"区域。

AREA5 ???

再次遇到输送舰，战斗之后前往AREA5上方的"???"区域。

AREA5 ???（上）

遇到ユディーン舰，发生战斗，战斗结束之后ユディーン成为同伴，得到设计图"デフレクターU4"和"食堂2"。之后前往AREA2的"ユーロウ"。

ユーロウ

在ユーロウ基地得到报酬2000G。出港之后前往AREA2的"モア"，在途中发生剧情战斗。

モア

在这里再次与シルゲファーン交战。之后与エルイット对话，前往AREA2的"ナヴァラ"。

ナヴァラ

在ナヴァラ基地发生剧情，到地下管制栋，连续2次白兵战，选择"先に脱出する"，ユーリ的名声值+30。出港之后前往AREA2的"ナヴァラ"。

ナヴァラ

在地下管制栋选择"调べる"，ミューラ和エルイット成为同伴。之后向AREA2的"アーマイン"移动，进入Chapter8。

少年篇Chapter8

アーマイン

发生剧情之后选择"わかった"，在避难所得到设计图"舰长室2"。之后来到前线统合司令部，与ワレンプス对话，出港之后发生剧情。此时可以自由移动，和敌人打4回仗之后，回到アーマイン。

アーマイン

发生剧情之后チェルシー离开队伍，与チェルシー对话，之后选择3次"みんなと相谈"，トーロ、ティータ、イネス、ジェロウ离开队伍。出港之后前往AREA3的"ボイドゲート"。

ボイドゲート

传送至"マゼラニックストリームα"，向AREA3的"???"区域移动。

AREA3 ???

发生剧情之后，エリエロンド加入舰队，前往AREA5的"カシュケント"。

カシュケント

在长老会议所与クー·クー对话4次，之后向AREA5的"ハインスペリア"移动。

ハインスペリア

在酒场与シュベイン对话连续3次，シュベイン成为同伴。之后前往AREA5的"カシュケント"。

カシュケント

在长老会议所发生剧情，之后向AREA5右下的"???"区域移动。

AREA5 ???



发生剧情之后，从AREA5的ハインスペリア向AREA4的"???"区域移动。

AREA4 ???

剧情之后与エルメッツァ舰队交战，之后与ライオス交战。一段时间之后自动结束，向AREA2的"RG宙域"移动。

RG宙域

剧情战。在给敌方造成一定程度的损伤之后，战斗结束。之后是一连串感人的剧情，强制进入存档画面，少年篇结束，进入青年篇。

青年篇Chapter1

ラーラウス

主人公出现在收容所中。首先来到东囚人狱舍，到フランネ、シュベイン、ルー的房间分别与其对话，ユーリ的格斗能力+1，习得特殊技能"舰队指挥Lv4"。之后选择"自室へ行く"，发生剧情。再次来到东囚人狱舍找到三人，对话之后重新回到自室。

之后前往管理栋，选择"前に进む"→"2Fへ"，得到"スークリフ·ブレード"，再选择"右に进む"→"3Fへ"→"前に进む"，与警备兵发生白兵战，之后选择"4Fへ"→"前に进む"→"5Fへ"→"前に进む"，与ドドゥンゴ交战。之后选择"6Fへ"→"前に进む"，剧情之后向AREA3的"ラベッタ"移动，途中与输送舰战斗。

ラベッタ

在ユニオン事务所支付1000G，与ドグ对话。选择"教えられない"，ユーリ的生活能力+1。之后再与ドグ对话，得到"チャートバンクへの地图"。再对话一次就可以前往アセドゥニア了。

チャートバンク

选择"收容惑星を探す"、"银河连邦について调べる"，前往AREA3的"アセドゥニア"。

アセドゥニア

在バザール选择"衣服商人の店を见る"，购买服装。之后选择"武器商人の店を见る"，再选择"2人に买う"，2人的格斗能力+1。

再花3000G可以改造スークリフ·ブレード，ユーリ的格斗能力+2。前往ギルド，选择"长身の男と话す"，ハバロフ成为同伴，选"色白の男と话す"，再选"はい"，ロドー成为同伴。之后前往AREA2的"???"区域。

AREA2 ???

回收资源，得到600G。之后向AREA的"???"区域移动。

AREA1 ???

回收资源，得到1500G。前往AREA3的"アセドゥニア"。途中大约有3、4次战斗。

アセドゥニア

在バザール选择"衣服商人の店を见る"，得到订做的服装。之后与メロイ对话，再与クー·クー对话2次，之后向AREA1的"???"区域移动。

AREA1 ???

发生剧情之后战斗，一直向前走，与敌方1号舰进行白兵战，击破之后与イエナン进行白兵战。之后选择"女性と会话"，再选"メルエリエラと会话"，选择"ならば仕方がない…"，向AREA4的"ベリアーテ"移动。

ベリアーテ

剧情发生之后与驻留舰队战斗，之后所有被收容的船员回归，不要忘记重新编排各人的位置。整编完毕之后，前往AREA4的"???"区域。

AREA4 ???

发生剧情之后，自动前往"レンミッター"，进入Chapter2。

青年篇Chapter2

レンミッター

在α象限舰队司令部与ルフトヴァイス对话2次，之后与ダンタール对话。之后出港自由行动，直到收到通信为止，回到レンミッター。

レンミッター

在α象限舰队司令部与ダンタール对话，移动至AREA2的“ボイドゲート”。

ボイドゲート

传送到“ネスカージャレーンγ”，之后前往AREA2左上方的“???”区域。

AREA2 ???

回收资源得到3000G，前往AREA3左上方的“???”区域。

AREA3 ???

发生剧情之后前往AREA3的“ボイドゲート”。

ボイドゲート

传送到“ネスカージャβ”，之后是分支路线。移动至“ブワーケ”进入政府军路线，移动至“ウバハリ”进入反政府军路线。本攻略选择的是政府军路线。

ブワーケ

在酒场与商人对话，支付1000G可以买到“ブワーケのつぼ”。选择“仲间と会话”可得到600G。之后来到大统领府，与アグリス对话2次，之后与チェグラマ对话，前往AREA2右下的“???”区域。

AREA2 ???

回收资源，得到2000G。之后前往AREA3的“ギギグマ”。

ギギグマ

与ギギグマ防卫舰队战斗之后来到酒场，选择“劳动者と会话”、“情报を闻く”，得到“ボーカノイドの二层式电解精制法”。之后前往AREA3的“ウバハリ”。

ウバハリ

与ウバハリ防卫舰队战斗之后到酒场，与航海者对话，支付200G可以打听到贵重情报。之后向AREA2的“ドゥルダーヤ”移动。

ドゥルダーヤ

在前线司令部与アグリスと会话，之后装备全体攻击的兵装（Pレーザー等）。在AREA3周围的“???”区域可以遇到オボズ舰，与之战斗之后回到ドゥルダーヤ，在前线司令部发生剧情，得到设计图“バハトマ级战舰”、“ネスカージャのエピタフ”，之后前往AREA1的“ボイドゲート”。

ボイドゲート



传送至“ネスカージャレーンα”，前往AREA1的“ボイドゲート”。在途中发生剧情。

ボイドゲート

传送至“アイルラーゼン·中央α”，之后向AREA2的“レンミッター”移动，进入Chapter3。

青年篇Chapter3

レンミッター

剧情之后前往α象限舰队司令部，与ルフトヴァイス对话3次，再与ダンタール对话，得到设计图“ゼオシル级”（必须掌握二层式电解精制法才能作成）。

之后与ロエンローグ对话，选择“ああ”，ネス与ダンタール暂时成为同伴。之后自动前往宙域“ヴォヤージ”AREA1的“不安定ゲート”。

不安定ゲート

发生剧情之后选择“レミッターで观た映像”，ユーリ的科学能力+1。之后传送到“ゼーペンスト·边境”，向AREA2“クエス宙域”移动。



クエス宙域

剧情之后与ワレンプス战斗。随“オレオン”。

オレオン

剧情之后与ヤッハバッハ兵进行白兵战。随后来到酒场，与マスター对话，移动至AREA1的“ウィナス”。

ウィナス

在酒场与マスター对话，之后与情报屋对话，前往AREA2的“サハラ小惑星带”。

サハラ小惑星带

发生剧情之后与サマラ对话2次，选择“そちらが先です”，之后向AREA3的“ゼーペンスト”移动，途中在“绝对防卫圈”发生战斗。

ゼーペンスト

与バランガ战斗，之后进入バハシュール城，选择“1Fを搜す”，得到设计图“ゴーゴリアン级战舰”。之后选择“2Fを搜す”，フェロム成为同伴。之后返回AREA2的“サハラ小惑星带”。

サハラ小惑星带

剧情之后前往AREA1的“ボイドゲート”。

ボイドゲート

传送至“カルバライヤ·ジャンクションα”，向AREA3的“ガゼオン”移动。

ガゼオン

在酒场发生剧情，得到内装设计图“保安局7”。之后前往AREA4才“ザクロウ”。

ザクロウ

进入收容施设·西馆，选择“中に入る”→“前に进む”→“2Fへ”→“前に进む”→“3Fへ”→“前に进む”，与トーロとティータ白兵战胜利后发生剧情，チェルシー的特殊技能“应急队”进化为“战场の女神Lv2”。

之后选择“イネスのこと”、“ジェロウのこと”、“出る”，チェルシー、トーロ、ティータ成为同伴。前往AREA5的“ムーレア”。

ムーレア

剧情发生之后，与ムーレア警备舰战斗，之后登上轨道エレベーター，进行白兵战。来到トラッパ研究机关，选择“前に进む”（白兵战）→“前に进む”→“2Fへ”→“前に进む”（白兵战）→“3Fへ”（キャロ成为同伴）→“左に进む”→“4Fへ”→“前に进む”（白兵战）→“5Fへ”→“前に进む”（ジェロウ、アルピナ成为同伴）→“外に出る”。出港之后向AREA1的“ボイドゲート”移动，移动途中发生3次战斗（第二次是与ギリアス交手）。

ボイドゲート

传送至“ゼーペスト·国境”。之后前往AREA3的“ボイドゲート”，途中在“オレオン”发生战斗。到达ボイドゲート前，与敌人交战。

宙域“ヴォヤージ”

向AREA4的“フィル”移动。途中发生剧情后，ユーリ的服装改变。

フィル

在酒场发生剧情，得到设计图“ヴァランシエヌ级空母”，前往AREA4的“ボイドゲート”，发生剧情，进入Chapter4。

青年篇Chapter4

宙域“ネスカージャレーン”

移动至AREA1的“ボイドゲート”。

ボイドゲート

传送至“アイルラーゼン·中央α”，前往AREA2的“レンミッター”

レンミッター

在α象限舰队司令部，剧情结束之后ネス离开队伍。之后与ルフトヴァイス对话3次，ダンタール离开队伍，前往AREA2的“イザール”。

イザール

在酒场与商人对话，之后来到海贼的小アジト，选择“中に入る”→“前に进む”→“2Fへ”→“左に进む”→“前に进む”，得到1300G。之后向AREA4下方的“???”区域移动。途中在AREA3的“???”发生剧情战，胜利之后就可以利用ノイル的バダックPMC设施了。

AREA4 ???

回收资源，得到2000G。之后向AREA4的“グンニッツ”移动。

グンニッツ

来到机甲舰队司令部，剧情之后出港，前往AREA5的“モンフート”。

モンフート

在酒场选择“よっぱらいと会话”，来到海贼の小アジト，在里面打白兵战可以挣钱，但是走到最后的分歧点，无论选哪个都会中陷阱而强制GAME OVER，只能退回。之后前往AREA5上方的“???”区域，ルフトヴァイト会发来通信，之后向AREA2的“レンミッター”移动。

レンミッター

在α象限舰队司令部选择分支路线，选“エンデミオン攻略”，进入エンデミオン路线，选“ジーマ·エミュ攻略”，进入ジーマ·エミュ路线。本攻略选择的是エンデミオン路线。出港之后发生剧情，向AREA1的“ボイドゲート”移动。

ボイドゲート

传送至“ゼオスベルトβ”，之后前往AREA3的“ラベッタ”。

ラベッタ



ユニオン事务所剧情结束之后メッツ成为同伴，向AREA2的“ボイドゲート”移动。

ボイドゲート

传送至“エンデミオン·边境α”，之后前往AREA1的“???”区域。

AREA1 ???

合流，再次出现路线分歧，选择“ラヴェルナ攻略”进入ラヴェルナ路线，选择“メッサーナ攻略”进入メッサーナ路线。本攻略选择的是ラヴェルナ路线。前往AREA2的“ウォロス”。

ウォロス

与ウォロス防卫舰）战斗，之后移动至AREA3的“ゼトロン”，发生紧急入电剧情。之后发生白兵战（人数降到10之后自动结束），前往ゼトロン。

ゼトロン

与ゼトロン防卫舰战斗之后发现新航路。之后前往AREA4的“ラタバル”，再次出现入电剧情，之后的白兵战和刚才一样。之后前往ラタバル。

ラタバル

与ラタバル防卫舰战斗，战斗结束之后前往AREA4的“ラヴェルナ”。

ラヴェルナ

剧情发生之后连续3场战斗（トリトロ、舰队司令、アデルファ），之后前往AREA1的“ボイドゲート”。

ボイドゲート

传送至“ゼオスベルトα”，之后向AREA1的“ボイドゲート”移动。到达之前发生剧情。

ボイドゲート

传送至“アイルラーゼン·中央β”，之后向

AREA2的“レンミッター”移动，进入Chapter5。

青年篇Chapter5

レンミッター

前往α象限舰队司令部，选择“作战会议”2次。之后选择“この场を立ち去る”，前往AREA4的“グンニッツ”。

グンニッツ

在机甲舰队司令部发生剧情，选择“受け入れよう”，アデルファ成为同伴。之后前往AREA5的“ウルムバウト”。

ウルムバウト

在近卫舰队司令部选择“ロエンローグと会话”2次。之后前往AREA4中央的“???”区域，发生剧情之后回到大地图上，传来ルフトヴァイス的通信。之后向AREA2的“レンミッター”移动。

レンミッター

发生剧情之后来到α象限舰队司令部，选择“作战会议”3次，之后选择“この场を立ち去る”，前往AREA2的“ボイドゲート”。

ボイドゲート

传送至“ネスカージャレーンγ”，之后向AREA1的“ボイドゲート”移动。途中发生剧情。

ボイドゲート

传送至“ハイヴァルト宙域γ”，向AREA1的“???”移动，剧情过后前往AREA1的“リジール”。

リジール

选择“ルーの见舞い”、“トトロスを呼ぶ”，ユーリ的指挥经验+50。之后向AREA2的“アレンベルク”移动。

アレンベルク

在酒场支付100G。之后前往AREA2的“モンスダール”。

モンスダール

进入密输团のアジト，选择“中に入る”→“前に进む”（白兵战）→“前に进む”→“2Fへ”→“前に进む”→“3Fへ”→“前に进む”→“4Fへ”→“前に进む”（白兵战），之后选择“バイロンと会话”2次→“外に出る”。之后向AREA3右边的“???”区域移动，与密输舰战斗（后退到底之后选择“离脱”）。之后移动到AREA4的“???”区域，发现新航路。剧情结束之后到AREA5的“???”区域，发现新航路和新行星。之后前往AREA6的“マルブ”。

マルブ

来到フェルメオン采掘场，选择“ひろっておく”，之后移动到AREA6的“ズィー・アール滞留宙域”，发生剧情之后与2艘护卫舰战斗。

ズィー・アール滞留宙域

选择“ダンタールを派遣”，剧情之后与护卫舰交战。之后返回“ズィー・アール滞留宙域”，再次与护卫舰交战。战斗之后移动至“ボア・トーラス滞留宙域”。

ボア・トーラス滞留宙域



与护卫舰交战，之后返回“ボア・トーラス滞留宙域”，半路上又与护卫舰战斗。之后再返回AREA6的“ボア・トーラス滞留宙域”，与ボア・トーラス级战舰交战。随后向AREA4的“ボイドゲート”移动，进入Chapter6。

青年篇Chapter6

ボイドゲート

传送至“银河连邦中央宙域γ”，之后向AREA3的“メリルガルド”移动。途中发生剧情，习得舰队指挥Lv5。

メリルガルド

发生剧情之后来到银河连邦本部，选择“大统领执务室に行く”，与ヴァナード对话2次，选择“この场を立ち去る”。接着来到ENR本部3F，与バイロン对话，得到“1Fのカードキー”。之后到1F，根据名声值，可以买到不同的舰队设计图。之后向AREA1的“ニーツィア”移动。



ニーツィア

前往アイルラーゼン大使馆，与ネス对话，マーマ成为同伴。再与ダンタールと会话，设计社就可以使用了。随后向AREA1的“エスラント”移动。

エスラント

前往ネージリッド大使馆，与メルエリエラ对话2次，再与クーン对话，得到“クーンの绍介状”，之后离开。再来到通商会馆，与モリガン对话，之后出去，向AREA3的“レノイ”移动。

レノイ

前往大マゼラン天文台，与セニエ对话，接下来前往AREA3的“グレムス”。

グレムス

到ロンディバルト大使馆与クォバス对话，再选“あくしゅをもとめる”，ユーリ的名声值+50。之后与クォバス对话，选择“ダメだ”（选“わかった”的话キエラ就无法加入了）。之后离开，向AREA5的“???”区域移动，与オーダーズ舰队交战。之后前往AREA5的“ガーレン”，战斗之后キエラ成为同伴。

ガーレン

前往AREA3的“メリルガルド”，途中得到ルフトヴァイス的紧急入电。

メリルガルド

前往ENR本部2F，与ルフトヴァイス、ノーレッジ、ルフトヴァイス对话之后离开，得到设计图“シュテムナイツ级战舰”出港之后前往AREA2的“ボイドゲート”。

ボイドゲート

传送至“アルゴラン宙域α”，向AREA3的“ボイドゲート”移动。

ボイドゲート

传送至“ジブラルタル宙域α”，向AREA1的“オズ”移动。

オズ

来到前线司令部F，与ヴィエラと会话之后离开。出港之后向AREA6的“???”区域移动。之后发生剧情，战斗2次。再前往AREA5的“???”区域，剧情之后选择“降伏する”，ユーリ的指挥能力+2。之后前往新出现的“???”区域；战斗后发现新航路。来回走几次之后发生剧情，选择“ティータに赖む”，之后前往ヘルゲ。

ヘルゲ

向AREA3的“???”区域移动，之后来到AREA2的“???”区域。，与ユズルハ战斗（打到一定程度之后自动结束）。之后前往AREA1的“ボイドゲート”。

ボイドゲート

传送至“アルゴラン宙域β”，向AREA1的“ボイドゲート”移动。途中发生剧情。

ボイドゲート

传送至“银河连邦中央宙域σ”，前往AREA3的“メリルガルド”。

メリルガルド

前往ENR本部2F，与ルフトヴァイス对话2次，离开。出港之后又返回，到ENR本部3F，发生剧情之后向AREA1的“ニーツィア”移动。

ニーツィア

到アイルラーゼン大使馆，与ロエンローグ和ネス对话，之后前往AREA3的“レノイ”。

レノイ

到大マゼラン天文台，与セニエ对话2次，ウォル和フランネ暂时离开队伍。之后前往AREA1的“ボイドゲート”。

ボイドゲート

传送至“ハイヴァルト宙域α”，向AREA1的“リジール”移动。

リジール

在酒场与バイロン对话3次，之后前往AREA4的“ボイドゲート”。途中发生ルフトヴァイス入电剧情之后，去レノイ接应ウォル等人。

ボイドゲート

传送至“银河连邦中央宙域γ”，向AREA3的“レノイ”移动。

レノイ

到大マゼラン天文台，剧情结束之后ウォル和フランネ回到队伍中。之后前往AREA1的“メリルガルド”。

メリルガルド

前往ENR本部2F，与ルフトヴァイス对话之后离开，前往AREA2的“ボイドゲート”。

ボイドゲート

传送至“アルゴラン宙域α”，向AREA3的“ボイドゲート”移动。

ボイドゲート

传送至“ジブラルタル宙域α”，之后前往AREA1的“ボイドゲート”。

ボイドゲート



传送至“アンダルシア宙域α”，向AREA2的“???”移动。剧情发生之后向AREA4的“チブル”移动。

チブル

与チブル防卫舰战斗，胜利之后发现新的航路和行星。随后前往AREA4的“クールー”。

クールー

与クールー防卫舰战斗，胜利之后发现新航路，向AREA4的“ペガッサ”移动。

ペガッサ

与ペガッサ防卫舰战斗，之后向AREA3右边的“???”区域移动。剧情结束之后按照以下路线走：ペダン下方“???”→ペダン左方“???”→ペダン下方“???”→AREA2“???”。之后与メイヨー战斗，再向“???”区域移动。剧情之后前往AREA1的“ボイドゲート”。

ボイドゲート

传送至“ジブラルタル宙域β”，之后前往AREA1的“ボイドゲート”。

ボイドゲート

传送至“アルゴラン宙域β”，之后向AREA1的“ボイドゲート”移动。

ボイドゲート

传送至“银河连邦中央宙域σ”，之后向AREA1的“ニーツィア”移动。

ニーツィア

剧情结束之后得到设计图“アーマズィウス级战舰”，随后到アイルラーゼン大使馆，与ネス、ダンタール对话，然后出港向AREA3的“メリルガルド”移动。

メリルガルド

发生剧情之后来到ENR本部2F，与ルフトヴァイス对话之后离开。向AREA1的“ボイドゲート”附近

移动。发生剧情之后前往AREA3的“レノイ”。

レノイ

选择“ジェロウの报告”，之后来到大マゼラン天文台，剧情结束之后ウォル和フランネ回到队伍中，向AREA2的“ボイドゲート”移动。

ボイドゲート

传送至“アルゴラン宙域α”，向AREA3的“ボイドゲート”移动。

ボイドゲート

传送至“ジブラルタル宙域α”，之后前往AREA1的“オズ”。

オズ

在前线司令部与クォバス对话，ウォル可以再次配置，能力全体上升，习得特殊能力“阵形无效化Lv5”。之后向AREA5的“???”区域移动。剧情发生后，与ユズルハ战斗（只攻击敌人的1号舰）然后来到AREA3的“???”区域。剧情结束后前往AREA1左边的“ボイドゲート”。

ボイドゲート

传送至“アルゴラン宙域β”，向AREA1的“ボイドゲート”移动。

ボイドゲート

传送至“银河连邦中央宙域σ”，向AREA3的“メリルガルド”移动。

メリルガルド

前往ENR本部3F，选择“报告会议”2次，之后向AREA4左边的“ボイドゲート”移动，进入Chapter7。

青年篇 Chapter7

ボイドゲート

传送至“アッドゥーラレーンσ”，剧情之后向AREA2的“ボイドゲート”移动。

ボイドゲート

传送至“アッドゥーラσ”，剧情之后前往AREA1左边的“???”区域。之后发生剧情，选择“速攻がいい”，ユーリ的指挥经验+50。向AREA2的“ウォルフライエ・ライン”移动。

ウォルフライエ・ライン

在这里发生连续战斗。之后与カバラズィ枢机卿交战。接下来要选择分歧，选择“通常宙域”进入通常路线，选择“スターバースト影响域”进入スターバースト路线。本攻略以通常路线为准。注意选择スターバースト路线的话，名声值减少50。

之后向AREA2的“???”区域移动。战斗之后发现新航路。之后前往下方的“???”区域，发现新行星。随后向AREA2的“ジュメーラ”移动。

ジュメーラ

在酒场与マスター对话，支付1000G可以得到贵重的情报。在这里的保安局可以配置数值高的船员，为以后的战斗做准备。之后与中年の男对话，选择“そうだ”，出现“地下放送局”，进入地下放送局，选择“ダーダリのしょうかいだ”，再与フラム对话，フラム成为同伴。之后向AREA2左下的“???”区域移动，发现新行星。接着向AREA3的“バウスナイア”移动。

バウスナイア

剧情发生后与ジッダータ枢机卿战斗，之后得到“デヴァ・オーリー级战舰”，向AREA5的“ウルヤル”移动。途中遇到アッドゥーラ教，发生剧情。（保安局内如果没有船员的话，剧情则不会发生）

ウルヤル

剧情之后是连续的战斗，最后于エルダータ枢机卿交战。接下来向AREA5的“ムスカール”移动。

ムスカール

剧情之后得到“デヴァ・ハーラス级战舰”和“ゴーダ・ザフトラ级战舰”。之后来到教皇厅，选择“かくごはある”，之后与ブラフシェラ对话5次，随后离开。出港的时候发生剧情，向AREA5的“ボイドゲート”移动。

ボイドゲート

传送至“ファウンダーグラウンド宙域”，剧情发生，向AREA1上方的“???”移动，发现新航路，（1500G回收），之后来到AREA2右边的“???”区域，发现新航路，（在AREA3“???”区域回收3000G），在前往·AREA2上方的“???”区域，发现新行星。向AREA3的“パルメリア”移动，发生剧情。

パルメリア

在始祖移民船与ブラフシェラ对话，之后离开，前往AREA1的“ボイドゲート”。途中与ギリアス战斗。

ボイドゲート

传送至“アッドゥーラβ”，向AREA1的“ボイドゲート”移动。

ボイドゲート

传送至“アッドゥーラレーンβ”，剧情发生之后向AREA1的“ボイドゲート”移动。

ボイドゲート

传送至“银河连邦中央宙域β”，向AREA3的“メリルガルド”移动，进入Chapter8。

青年篇 Chapter8

メリルガルド

选择“ジェロウに相谈”，之后到银河连邦本部与ヴァナード，バイロン对话，之后来到ENR本部2F，选择2次“作战会议”，之后选择“出る”，出港之后发生剧情，向AREA1的“ボイドゲート”移动。

ボイドゲート

传送至“アルゴラン宙域α”，向AREA3的“ボイドゲート”移动。

ボイドゲート

传送至“ジブラルタル宙域α”，发生剧情之后向AREA的“ボイドゲート”移动。

ボイドゲート

传送至“アンダルシア宙域α”，向AREA2的“デッドゲート”移动。半路发生状况，改为前往AREA2的“アンシエントゲート”。

アンシエントゲート

发生剧情之后自动的前往宙域“カルバライヤ·ジャンクション”，随后向AREA1の右下的“ボイドゲート”移动。（途中发生剧情）

ボイドゲート

传送至“ゼーペンスト·国境”，向AREA1的“???”区域移动。剧情之后发生2连战。之后来到“???”区域，与ライオス战斗。，随后前往AREA2の“サハラ小惑星带”。

サハラ小惑星带

剧情之后战斗，随后与ガーランド皇帝战斗（攻击一段时间之后剧情发生），之后来到AREA2的“カタルーザ”，剧情之后前往AREA3的“ボイドゲート”，进入Chapter9。

青年篇 Chapter9

ボイドゲート

传送至“ヴォヤージβ”，向AREA4的“ボイドゲート”移动。

ボイドゲート

传送至“ジブラルタル宙域σ”，之后前往AREA4的“ボイドゲート”。

ボイドゲート

传送至“ヴォヤージβ”，剧情发生之后前往AREA5“アンノン”。

アンノン

剧情之后出港，与オーバーロード·ガーディアン战斗。之后向AREA2中央的“???”区域移动，再来到AREA1左边的“ボイドゲート”。之后再与オーバーロード·ガーディアン战斗，战斗结束之后自动前往“アルゴラン宙域”。

アルゴラン宙域

向AREA1的“ボイドゲート”移动，途中发生剧情。

ボイドゲート

传送至“银河连邦中央宙域σ”，随后去往AREA3的“メリルガルド”。

メリルガルド

剧情发生之后前往银河连邦本部，选择“大统领执务室に行く”，对话2次之后选择“ジェロウに聞く”，之后出港，向AREA4左边的“ボイドゲート”移动。

ボイドゲート

传送至“アッドゥーラレーンσ”，剧情发生，向AREA1的“???”区域移动。之后与オーバーロード·ガーディアン战斗。战斗结束之后前往AREA2下方的“???”区域，发生剧情之后前往AREA1的“ボイドゲート”。

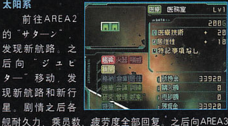
ボイドゲート

传送至“银河连邦中央宙域β”，前往AREA3的“メリルガルド”。

メリルガルド

剧情发生之后，エルダータ，シッダータ，カバラズィ成为同伴。设计图“デヴァ·クルシフス级战舰”入手。之后来到ENR本部2F，选择“最后の作战会议”，将舰队的兵装、内装全部做好最充足的准备。准备完毕之后选择“ヴァランタインと会话”，之后选“はい”前往太阳系。

太阳系



前往AREA2的“サターン”，发现新航路。之后向“ジュピター”移动，发现新航路和新行星。剧情之后各舰耐久力、乘员数、疲劳度全部回复。之后向AREA3的“マーズ”进发，与オーバーロード·ガーディアン战斗。最后来到AREA4的“テラ”，与オーバーロード·ガーディアン战斗。

テラ

剧情之后是2连战，接下来就是最后的战斗了，与本体决战。

之后漫长的航程终于告一段落，游戏结束。

随后读取通关存档存档可进入二周目，可以继承金钱、所有同伴的能力、级别，但是设计图和舰船以及名声值都不能继承，需要大家重新去开拓。不过有了一周目的基础，估计大家在打第二遍的时候会感觉轻松很多。除了二周目之外，还有一个“无限航路”模式，玩家一开始只有一艘小船和少量的钱，也无法在过程中购买新的设计图。但是玩家在流程中获得的所有图纸、同伴（能力级别为刚加入时候的状态）依然健在。每片宙域中分布着5个BOSS，将其打败之后就出现传送门，可以到达新的区域。说白了就是没有剧情、完全自由的模式，也许这个模式更适合喜欢战略游戏的玩家们。

一种病毒，数百万人的死亡 三个星期！



↑刀子的攻击力非常之高，中后期的常用近身战武器。

↑爪子的攻击力一般，但速度快。

原型兵器 虚拟人格 两面作战

在怪物肆虐的城中探险，支线任务玩法说明

本作采用的是开放式的世界观，也即类似GTA那样，既可以只完成主线流程，也可以满大街溜达去做分支任务，随着剧情的进展可以开启的分支任务数量也越来越多，其主要分为六种类型：

1、MOVEMENT，按规定的顺序先后到达绿点，最后一个是红色的点，所用时间越少所得奖金越高，在特殊时间内跑完还能获得金、银、铜牌，并有丰厚的奖金。

2、GLIDE，滑翔小游戏，落在绿色标记越中心成绩越好，一般金牌成绩规定在2到5米之间不等。

3、KILL，用指定的技能在规定时间内杀死头上有红色标记的人，注意必须使用指定的特殊技能杀死目标才行，时限内杀敌越多成绩越高。

4、WAR，扮演军队或感染者一方抵抗另一方的攻击，己方军队全灭任务失败，在限时内完成任务可获得奖牌。

5、有士兵帽子的任务：吸收该点头上有绿色标记的人开始任务，在时限内吸收地图中标记出的特定人物即可。

6、病毒标记样的任务：吸收头上有绿色标记的感染者后到指定地点摧毁被感染大楼即可。 □文/北斗

Consume，变形与伪装

主角又被称为"变形者"（Shape shifter），其能力中非常重要的一项就是"变形"（Consume）了。靠近目标后按B键抓住后再按Y键就可以获得对方的基因并变形成对方，再恢复成自己的正常形态后，按住LB键打开能力菜单，选择"伪装"（Disguise）即可再次变形成上次的形态。

游戏中一些特殊的地点，例如军事基地或是公司内部都需要变形成特殊角色才能进入，否则的话一旦靠近就会被发现。需要注意的是，后期许多地方都安置了探测器，这种探测器能够无视你的外貌，一旦靠得过近就会被发现。

↑后期可以学得的一项范围攻击。

另外，有许多任务的完成条件都要求你消除警报，此时最好的做法就是吸取一个普通市民并变形，这样就能消除情报并趁机回复体力。

早已死亡的主角

虽然看上去本作的主角是Alex Mercer，然而玩到后来你才会发现：其实"真正的"Alex Mercer在车站被射杀的时候就已经真正身亡了。原本的Alex与前女友Karen一同在GENTEC研究中心工作，后来他为了一己私欲在Karen的协助下窃取了一小瓶正在研究的病毒样本准备逃离，然而在车站的时候遇到了追来的黑色守望的特工，走投无路之下他竟然摔碎了瓶子释放出病毒，自己也被当场射杀。正是这次的病毒释放，才导致了后来游戏中整个曼哈顿的大规模疫情爆发。

而游戏第一个主线任务的剧情中，从停尸房醒过来的"Alex"，也即是玩家在游戏中一直操纵的角色其实根本就不属于人类，"它"是在车站被释放出来的病毒在沾上Alex的尸体后对其外形及性格的模拟，而本作的标题"PROTOTYPE"，也即"原型"指的就是它——病毒的原型体。

值得讽刺的是，原本真人的Alex释放了病毒，导致了这次数百万人死亡的灾难，而病毒模拟的"Alex"却为了阻止核弹摧毁城市而在不停的战斗……

PS3 / X360	本刊译名：虐杀原型		2009年6月9日	
	动作冒险	ACTIVISION	59.99美元	美版
	DVD/蓝光	1人	548KB	17岁以上

1. Prelude to War

由于本作采用的是倒叙的方式，虽然一开始上来是序章，不过这个时候其实已经是主角Alex的“成熟”形态了，十八般武器样样精通，你要做的仅仅是熟悉基本操作而已。首先杀死面前的士兵，按照提示前往广场，这时开启爪子功能，Alex的双手可以变成爪子形的武器，攻击速度很快，用爪子干掉士兵。继续往前走，会遇到不少坦克，这时Alex的双手可以变形成重锤，用这个敲坦克简直是轻而易举。再往前走，会遇到不少名为“猎人”（Hunter）的变形怪物，它们的速度比较快，此时右手可以变形成一把大刀，攻击力很高。解决掉所有猎人后，往上走有一个头上有特殊标记的指挥官，靠近后用Y键干掉，这是变形的基本操作。序章结束。

2. Escape the Gentek Facility

“Alex”醒来的时候正好发现自己在一间停尸房内，两个原本准备解剖尸体的人吓得立马跑了出去——这里我将主角的名字加上引号是因为剧情方面的原因，具体情况请参看关于本作剧情分析和主角身份的说明那一部分。

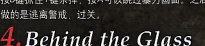
现在是序章的18天前，也即感染开始的第一天。此时需要先逃离Gentex公司，跳出铁丝门后遇到最初的敌人。现在的你可不是序章中表现的那么无敌，基本上就是白板一个，此时会提示你被直升机发现，别管，先一路向左逃。最终还是被直升机追上，B键捡起旁边的物品，用LT瞄准后再按B即可将直升机砸毁。有不少士兵从直升机上登陆，可以不理他们，也可以先将他们解决掉，打死敌人会掉出红色的光球，吃了可以恢复少许体力。按住RT和左摇杆，可以控制Alex直接飞檐走壁，还能加速，来到楼顶后再用箱子砸毁直升机即可。

接下来你开始学习“变身”（Consume）技能了，对面会走过来一个士兵，靠近后先按B键将其抓住，再按Y键就会将其杀掉并自动变形成对方。Alex记起了自己还有个妹妹叫Dana，前往Dana的家。

3. Look for Clues About Your Past

见到自己的哥哥，Dana的表情似乎非常惊奇，Alex则对自己以往的事情记不大清了，现在先要寻找一些关于自己过去的线索。首先前往的是自己的家，在地图右上角，出来后途中会遭遇不少士兵，其中有一个人头上会有红色的喇叭标记，这是他在呼叫援兵，必须尽快将其干掉，以后再遇到这样的情况都是照此处理了。

接着来到地图中间的大型公园内，到达目标处后会提示有火箭筒兵，这里需要先跑过去干掉火箭筒兵，然后按B键可以拾起火箭筒，游戏中的其他武器也可以按照这个办法获得。接着用火箭筒锁定下面的坦克，Y键即可发射，炸毁坦克后坐在里面的西服男准备从隧道里面逃跑，迅速追上去，按B键抓住Y键杀掉，按A可以跳过暴力画面。之后需要做的是逃离警戒，过关。



4. Behind the Glass

现在开始你进入自由模式了，本游戏采用的是类似GTA式的开放式玩法，你可以直接去地图上的目标地点一直完成主线任务，也可以满城乱逛完成分支任务和挑战。首先需要去地图左侧中间Dana的家，在她家门口会提示你必须先学会盾牌技能，学习新技能可以直接打开主菜单，在“Upgrade”一栏里选择购买。有的任务会强制要求你学会某项技能后才能开启，这类任务到达剧情点后，如果还没学会必须技能的话，就只能按B键学习先，只有学会后才能按Y键开始任务。

之后得到新任务，前往Gentek公司营救Elizabeth Greene，想要潜入进公司，就必须先变形成士兵。进入基地后来到一个密码门前提示密码无效，此时得在基地右上找到指挥官，变形成他才能进入密码门。注意基地内的特定位置分布有探测器，即使是变形之后，一旦靠得过近也会被发现并引起警报。此时需要注意屏幕上的提示，代表探测器的符号是白色的就是安全，黄色的表示已经离得比较近了，应该马上远离，红色就表示已经被发现。

5. Escape the Hunters

进入密码门后自动发生剧情，被关押的Elizabeth破墙而逃，同时出现不少猎人。现在的任务是将猎人引到军事基地中，一路逃窜，到达军事基地后首先有1只猎人追上。此时可以利用基地内士兵的掩护与之战斗，最好直接干掉一个火箭筒士兵后捡起火箭筒轰猎人，可以轻松解决。之后会出现2只猎人，继续采用火箭筒战术，或是跳上两侧的小平台，在边缘等着，猎人刚跳上来时会有硬直，正好攻击。干掉1只后又跳下无数的猎人，此时是杀之不尽的，正确的打法是用火箭筒将基地内的所有油罐全部炸毁。

6. The Wheels of Chance

先去找Dana，之后需要前去寻找自己的前女友Karen Parker。Karen住的地方似乎有许多士兵，她见到你后就像是见了鬼一样，原来她以为Alex已经死掉了。出门后遇到许多怪物，在潜入军事基地前最好先变形成士兵，这里又有一个密码门，老办法，在基地内找到指挥官并变形成对方。进入密码门后来到大型车库，这里也有许多士兵在守卫，想要开装甲车APC就必须变形成装甲车驾驶员才行，他会在车库里沿特定路线走动，干掉他的时候要选好地点，别被士兵发现。

驾驶装甲车离开车库，左摇杆控制行驶方向，LT是锁定目标，RB是导弹，RT是机关炮，导弹数量是有限的——装甲车和坦克在武器系统上的差别在于，装甲车的主武器是机关炮，副武器是导弹；而坦克的主武器是主炮，副武器是机关炮，两者对应的RB和RT两个键位的武器相反。

来到感染区后出现一些被感染的怪物，此时可以先熟悉一下武器系统，导弹数量有限，尽量省着使。到达被寄生的“母巢”（Hive）前，会看到大楼墙壁上有不少圆形的器官，它们会不断喷出各种怪物来，用导弹攻击它们，一定程度的伤害后即可摧毁母巢。最开始那辆装甲车的导弹数量应该不够，同时也会受到猎

游戏核心剧情&关键词解读

1 黑色守望 Blackwatch

1962年，美国国防部和其下属高级计划署（DRAPA）秘密成立了一支特殊部队，名为“黑色守望”。其成立初衷是使用生化战抵御美国的一切威胁以及海外敌对势力，该部队的一切行动都属于绝对机密。1963年，黑色守望的研究人员发现了一种病毒，在灵长类动物身上进行的实验表明，通过DNA的融合，该病毒可以在基因层面上大大提高物种的智力、力量等等身体要素，他们将该病毒命名为DX-1118。

2 黑光计划 Blacklight

以病毒DX-1118为中心的计划，1964年正式开始，黑色守望部队在美国爱达荷州建立了一座小镇，名为“希望”（HOPE），并将一批阵亡士兵的家属迁居此地。他们谎称该处是用于模拟核战之后人类聚居区的实验场地，而被蒙在鼓里的军属们却对真正的计划一无所知。黑色守望对居民注射了病毒，此时的病毒似乎对感染人群没有起到丝毫作用。1965年，希望镇上的第一名婴儿出生，其父母身上被注射的病毒在婴儿体内产生的变异对婴儿本身似乎也没有影响。直到1968年8月，希望镇突然爆发疾病，黑色守望随即将全镇封锁，将近70%的居民被感染，剩下的人则被隔离在镇内等死。到了1969年7月，除一人以外，希望镇上四百多名居民全部死亡。唯一的生还者名为Elizabeth Greene，黑色守望将她带走，并用核弹将整个希望镇夷为平地。

当时负责清除行动的是Peter Randall中尉（即游戏中的独臂将军），他在强行带走Elizabeth Greene的时候被她抓伤了手臂，Randall为制止感染，毫不犹豫自断左臂，而且他还因为湮灭证据有功而晋升为少校，并在后来成为将军，成为了黑色守望的最高指挥官。希望镇事件发生之后，黑光计划停止，黑色守望部队的最高宗旨被更改为“探查并消灭美国国土上的一切未知病毒活动，不论人为或自然原因”。

3 GENTEC公司

1989年，Raymond McMullen博士创立了GENTEC，并成为了黑色守望的下属研究机构，他私下重启了黑光计划，并将Elizabeth Greene转至GENTEC的研究中心，从她身上研究病毒的新进化品种。并在后来招募了“主角”Alex Mercer，以及后来成为Alex女友的Karen Parker。之后，黑色守望发现GENTEC重启了禁忌的实验，意图弹压，Alex在盗取病毒样本逃跑的途中被追上，临死前摔碎瓶子导致灾难的爆发……

4 隐藏剧情

完成所有军人记忆吸取的支线之后会有提示，前去激活就是隐藏任务。原来Karen在Alex身亡之后就被黑色守望羁押，她一直拒绝合作，直到在游戏中发现现在的Alex已经不再是人类，也不再是他的前男友，Karen为了活命而不得不配合黑色守望对付“原型体”，原型体在吸取黑色守望成员记忆之后发觉了事情真相，于是找上了Karen。最后的画面是“Alex”变形成的士兵与Karen一起走进了电梯，而出来的时候，只剩下他独自一人……

人的攻击而被摧毁，之后可以再就近抢一辆装甲车继续攻击——抢夺方法是靠近后按B键，之后连打Y键扳开车盖。救出Karen后驶往安全地带即可。

7. A New Order

先去Karen的实验室，她告诉你需要一份被感染的水塔和一份母巢中的基因物质样本来进行研究。先前往目标地点收集被感染水塔的基因物质，到达附近后会出现特殊提示，需要注意的是，靠近这些被感染水塔后，里面的猎人就会开始孵化，必须在其孵化前将水塔摧毁才能成功收集到基因物质——就是那些黄色的光球。屏幕右上角有一个槽，每收集一定的黄色光球后这条槽就会上涨，涨满后就代表收集完毕。



之后前往母巢，这里军队与怪物正在不断交战，不用理它们，只需在大楼前的空地上来回跑动即可，这里会不断有黄色光球掉落，收集满后即可完成任务。

8. Open Conspiracy

先去Dana的住处与其对话，剧情过后来到"黑色守望者"（Blackwatch）的基地大门口，目标是潜入基地内部进行调查。先变形成普通的士兵，进入基地内部后寻找穿蓝色制服、手持长枪的指挥官，找到后在不引起注意的情况下将其干掉并变形成对方。

接下来的任务是阻止黑色守望者的装甲部队找到Dana的住处，先是在住处南方有3批装甲部队，每批部队有两辆装甲车，将他们全部干掉后需要阻止从北面来的3批装甲部队找到Dana的住处。这3批部队里每批除了两辆装甲车之外还配有侦查用飞行机器，这些都是需要优先解决的，否则它们会呼叫援兵过来。对付装甲车的办法建议直接抢夺后轰爆另一辆，之后再跳出车辆（长按B键）赶往下一个地点——用腿跑比开车快。再回到Dana的住处即可完成任务。

9. In the Web

照例是先要找Dana商量一番，这次是要摧毁10个探测器，这些探测器有的被放置在大楼楼顶，有的被放置在街边的角落里，基本都集中在那一块，查看地图，只要还是蓝色的区域就还有探测器。每个探测器周围都有不少士兵守卫，首要任务是摧毁探测器，士兵要不要干掉则是自行选择。值得一提的是，这些士兵的火力还是比较猛的，开启盾牌是必须的，建议每干掉一个探测器后就变成平民，既可以回复体力又可以消除警戒。

10. The Altered World

先去Dana家，如果之前没有随时升级的话，现在应该积累了大量的EP，趁机大肆升级一番吧。具体偏重哪方面的升级可以根据自己喜好而定。前往母巢，在这里会遇到一个指挥官，靠近后干掉并变形成对方。下一个母巢地点附近，需要先破解掉周围的4个探测器，这里不需要担心靠近后会被发现，接近探测器后需要根据屏幕上的提示依次输入对应的按键即可让其失效。注意这个不等同于摧毁，必须按照以上操作完成才行，直接将其摧毁的话则是失败。4个探测器中有3个是在下面，还有1个是在楼顶，每次破解所需要输入的按键次数会越来越多。之后赶往目的地后发生剧情，感染进一步爆发，到处都在激烈交火，现在的目的是成功消除警戒，先离开感染区域后再变成平民吧。

11. Errand Boy

先去Karen的实验室，尽管上次从被感染的水塔和母巢外部收集了不少的基因物质，不过Karen表示需要更多的基因物质来加以研究。来到蓝色目标地点后发生剧情，主角Alex进入母巢内部，这里看上去就像是个生物的体内（实际上不是），墙壁、地板和天花板上都被生物组织所覆盖，四周有许多黄色的光球，收集的途中会发生剧情，从入口处绳降下来一个特种兵。

从与对方的交谈中得知，竟然是前女友Karen背叛了主角！不过要算账也是以后的事了，现在先解决了眼前的敌人再说。这家伙主要有两种攻击方式，一是接近战的时候会用电击鞭抽你，二是离远之后就会用枪射击。最开始的时候他只会使用接近战，不要主动攻击，先绕着他跑等其攻击完毕后再打他。其损失一定体力后母巢内部就会钻出许多小怪物来，打死它们可以补充体力，再攻击特种兵一定程度后他会召唤其余特种部队小兵进来，此时他就会开启远程攻击能力了。当他准备射击时会有一条黄色的瞄准线，持续跑动躲避射出的光弹，他需要蹲着重新装弹，此时就能够冲上去攻击了。等其体力快没有的时候就会发生剧情，Alex被特种兵注射了特殊的药剂。

12. Under the Knife

现在的Alex丧失了许多战斗能力，包括爪子、盾牌等技巧都被锁定了，走起路来也是捂着胳膊的半残疾状。先去找Dana，还是自己的妹妹信得过，从对话中得知要想寻找线索，可以考虑去寻找管理陈尸所的Bradley Ragland医生。

找到医生后与其对话，他表示愿意帮助你，但是前提是得先找到"patient zero"。想要开启这个任务必须先花24000EP学会技能"KNUCKLE SHOCKWAVE"，如果之前花得太厉害已经没有闲钱的话，可以就近找个挑战小游戏，完成即可获取奖金。之后需要潜入黑色守望者的基地，潜入一辆装甲车后任务更新，需要找到Lim上尉。此时需要干掉所有的装甲车和坦克，单凭手头这辆装甲车是很难全身而退的，不过没关系，装甲车被击毁的话就不断抢夺别的坦克战斗。最后找到Lim乘坐的坦克，按照提示将其干掉。

13 The Stolen Body

前往Ragland医生的所在地，接任务需要寻找一辆装甲车以运送医生前往废弃的军事基地。获得装甲车的办法很多，建议在军事基地附近的几条街上转转，应该有不少装甲车，找到后钻进去即可获得。开装甲车回到医生的房子附近发生剧情，他会乘上装甲车，带着他驶往地图中央正上方的已废弃军事基地，之后发生剧情，你需要保护医生4分钟。

Ragland医生在一大面强化玻璃之后，强化玻璃的耐久度在屏幕右上角用蓝色的槽表示，时限内耐久度被耗完就算失败，Alex死亡也算失败。最开始只是些杂兵，其中一种是小胖子的外形，这种敌人的攻击欲望比较强烈，另外一种是穿黑西服的瘦子外形，这种基本等于废柴，之后还会出现不少猎人。在这些敌人中，小胖子对强化玻璃的攻击欲最明显，而真正最强的猎人反而是以Alex为主要攻击目标。因此，此战的打法就是带着猎人周旋，然后优先解决在攻击强化玻璃的小胖子敌人。

4分钟的时间过去之后，还需要继续清场，记得之前学过的新技能"KNUCKLE SHOCKWAVE"吗？按Y键即可发动，攻击节奏很快且威力强大，由于此时的Alex无法使用其他攻击技能，所以建议优先使用此招。搞定后需要带着医生驾驶装甲车回到他的住处，沿途会开始出现触手怪，不用理会，直接开回去即可。

14. Biological Imperative

对于Alex背上的奇怪突起物，Ragland医生给出的建议是寻找一个猎人吸收其物质来进行治疗。出门后赶往指定地点，在基地内变形成直升机驾驶员后乘坐上飞机按照屏幕左上角的提示熟悉基本的操作系统。

直升机的操作与坦克有所区别，A键是上升，X键是下降，长按B键是跳机，LT键是锁定攻击目标，RB键是在航炮和导弹之间进行切换，RT键是射击。按照提示完成基本操作后一路向南飞，途中还需要熟悉直升机的信号索敌系统。所谓索敌系统，就是在屏幕右上角有一个"signal strength"的信号强度槽，离目标越近，这个槽就越满，声音也就越响，反之亦然。利用索敌系统成功定位下面一个被感染的水塔，将其击破后里面的猎人会逃出来，锁定它后用航炮攻击。之后出现提示让你跳机去抓猎人，完成后对其进行注射，之后猎人会逃掉，尾随其后一段时间，等到出现提示后再次攻击这个猎人，并利用变形的操作将其干掉，学会新的能力：右手的刀以及覆盖全身的盔甲。

15. The Door in the Wall

现在以前的能力有全部回来了，而新学会的两个技能中，刀的攻击力非常之高，盔甲的防护力也比盾牌大了许多，不过装备盔甲的情况下速度会慢上不少，而且也没办法在半空中进行滑翔，需要根据不同的情况切换状态和装备。

来到Dana的住处，这里需要学会技能"Tendril Barrage Devastator"才行。之后发生剧情，Dana被突然闯进来的新型猎人抓走，接着需要一路追踪猎人，屏幕右上角的槽代表你与Dana的距离。能否追上它并不重要，攻击基本无效，途中会遭到许多猎人的堵截，将它们全部干掉后继续追踪，到达一个木棚子处发生剧情，木棚倒塌，怪物带着Dana逃离。

16. First and Last Things

与Ragland医生商议后决定直接突入敌人本部以营救Dana。来到感染区后发现人类军队正在于掳走Dana的猎人头领等怪物群体激战，我们的目标是猎人头领。其攻击力非常高，三两下就拆了一辆装甲车，速度也很快，不建议硬拼。可以考虑利用军队进行牵制，当猎人头领攻击装甲车时从背后偷袭，或是直接抢夺装甲车用导弹打它。

一定程度后Alex试图对猎人头领进行变形，然而无法侵入其精神网络，变形失败。在医生的建议下将其引到地图正上方的废气基地，此时右上角的槽代表猎人头领对你的"兴趣"，如果离得太远或是一定时间



之后就会丧失兴趣不再追你，此时需要返身砍它两刀再继续引着它追来。这场诱捕战还有不少猎人会与它们的头领同行，来到废弃基地后终于可以与其进行单挑战了。猎人头领除了强力近战技能外，还会召唤其余小怪物。建议继续利用两侧的小平台，引它跳上来再猛砍之，"剑甲装"推荐。

17. The First Monster

与Ragland医生对话后再次回到刚才战斗过的废弃军



事基地，没想到猎人头领竟然还没死透，纠缠片刻后终于成功发动变形，学会新能力“Infected Vision”，发动这个能力后视野会变成特殊的颜色，那些被感染者与普通人有明显差别，他们身上都比较亮。

出门前往基地，在基地内部使用“Infected Vision”寻找被感染者，右上角出现特殊的槽，每吸收一个被感染者，这个蓝色的槽就会上涨一部分，吸收四个人就能完成任务。成功定位到变异猎人（Mutated Hunter）后就是与它的决战了，它会召唤不少猎人以及其他怪物一起攻击你，这家伙块头比普通猎人大不少，打法就不再多说了。成功变形后终于锁定了Dana的位置。

18.Making the Future

营救Dana作战开始！首先是变形成士兵进入军事基地，之后更新任务—路保护Thermobarc Tank到第一个母巢。沿途那些普通的被感染怪物就不用理它们了，坦克部队本身就有很强的战斗力和防护力，基本无法形成威胁。到达第一个母巢后，Thermobarc Tank会发射炮弹一发就解决了母巢，之后前往第二个母巢。这次在途中会遇到许多猎人的袭击，此时坦克会停下来，到你上场的时候了，剑甲装将猎人全部解决掉，继续前进到第二个母巢，照样一发炮弹解决。

在前往第三个母巢的路上再次遭遇众多猎人，清理掉之后，路上还会出现许多触手怪，这次终于有机会与触手怪交手了。这种敌人比较麻烦，体型巨大还会抓东西远距离攻击，费番工夫解决掉之后成功摧毁第三个母巢。之后驾驶员突然被废掉了，无奈之下只好自己驾驶坦克前往主母巢，附近有不少触手怪，不用理会，之前一炮下去即可。

19.Defeat the Supreme Hunter

Alex成功突入主母巢，在这里再次遭遇之前被我们释放的“Elizabeth Greene”，争斗中，Alex毫不留情就给她注射了一针。这家伙又逃跑了，临跑路前还召唤了一只“终极猎人”（Supreme Hunter）。

战斗开始后是在母巢内部一个较大的空间内进行，终极猎人可以看成是猎人系列的最终完全版了，不仅是块头变得巨大，各项能力也呈几何指数上升。建议先拉远了距离用场景中的东西扔它，东西体积越大，造成的伤害也就越高，等能扔的都扔的差不多了再冲上去补上几刀其就会开始召唤众多的怪物协助攻击，各种敌人都有，最麻烦的是触手怪，还会发动地刺陷阱，不要离得太近。这段时间是最痛苦的，再坚持一段时间后人类军队终于开了进来，此时建议直接夺取坦克攻击BOSS。反正坦克会源源不断的开进来，这辆完了再换一辆就是了。战斗胜利后终于成功救出Dana。

20.Men like Gods

去电话亭接电话，剧情过后去停有直升机的楼顶，这里有不少黑色守望者的守卫，变形成其中一个后驾驶直升机离开。将直升机开往目的地召集士兵登机，不过在降落之前需要先将母巢干掉，这架直升机的航炮无限，导弹则有一百多发。摧毁母巢后还得逐一清楚附近被感染的目标，全灭后降落到地面搭载此处的士兵。

前往下一个召集点，快要降落到地面的时候突然钻出许多触手怪来，剧情结束后需要迅速将直升机拉升起来，拉升的时候注意别与附近的其他直升机撞上了。由于触手怪会扔汽车上来，所以尽量与其保持足够的高度差比较保险，触手还会定期钻入地下，只有等其钻出地面时才能进行锁定攻击，为了节省时间，就多用导弹吧。附近还有不少被感染的水塔，可以考虑顺便多赚些EP。之后还要去另外两个地方召集士兵，有一处附近有触手怪，也可不必理会直接降下去收了人就跑。

最后驾驶直升机来到地图中央最下方的军事基地中降落，剧情后Alex因为受基地内的净化气体影响而露馅。首先需要解决所有的特种部队士兵，不过这些士兵并不是当下之急，必须先将场地内的净化气体释放装置摧毁掉才行，不然你的体力会急速衰减。全灭初期敌人后出现1个超级战士，对付他没啥好怕的，搞定后又出现4个超级战士并带了一票的特种部队士兵出来……

先清理掉那些普通士兵，不然这些家伙老拿枪骚扰也不是个事儿，之后再抢取场地中的火箭筒可以轻松的解决掉那4个超级战士，最后就是成功逃离基地了。

21.A Dream of Armageddon

先去接电话，之后需要摧毁所有净化气体散发装置。每个装置周围都有“超级战士+特种部队”的守卫组合，有的被安放在地上，有的被安放在楼顶，只要看哪处的烟雾散发浓烈，附近肯定就有了，直接查看地图也能找到。全部摧毁后再去接个电话即可完成。

22.The World Set Free

首先需要变形成Bloodtox的指挥官，到达指定地点后接到新任务：护送Bloodtox抽水车到达时代广场。此时与之前的护送任务一样，屏幕右上角有个代表抽水车耐久度的蓝色槽。护卫队伍的实力很强，平常的小打小闹就不用管了，直接站到抽水车的车顶观战即可。

前进到一定程度后出现触手怪拦路，此时抽水车会停下，到我们上场的时候了，由于有坦克炮火的支援，对付这只触手怪基本没有难度，干掉后还能获得大量的红色光球回复体力。继续前进，又有两只触手怪，全部解决掉。之后途中还会出现两只触手怪，不过这两支可以不用理会，再之后还会有两批二只一组的触手怪，特别是最后一批，最好提前跑过去清理掉，毕竟此时抽水车的耐久度可能已经不是那么足够了。

23.Things to Come

激活抽水车后进入守卫任务，敌人一共分为四批出现，最开始的两批分别是从北面和南面冲过来，每次都是解决完一批后再出现另一批。头两批敌人都是猎人和小怪，威胁不大，而且我方也有许多士兵作为支援。之后的两批则是从东面和西面冲过来，这两批敌人中除了猎人之外还有变种猎人，其中猎人主要的攻击对象是你，但是变种猎人的优先攻击目标则是抽水车，所以在与猎人们周旋的过程中需要经常跑过去砍变种猎人两刀吸引其注意力，全灭掉猎人之后再全力攻击变种猎人。

解决掉上述四批敌人后还有一批敌人，其配置为两只触手怪和两只变种猎人，优先解决掉变种猎人再对付触手怪，后者对抽水车的威胁性并不大。

24.Defeat Elizabeth Greene

巨型怪物出现，这个应该算是本作中最有压迫感的BOSS了。其本体非常巨大，有三只触手作为支撑，在右上角代表其体力的血槽下还有三个小的血槽，这些就是支撑足的体力了。其攻击方式非常之多，远程的有发射石块和发射一堆绿色光球，近程的则有扫击和红光爆炸。发射石块属于直线型攻击，速度虽然快，但比较好躲；绿色光球有一定的追踪特性，必须跑动起来才能躲避；红光爆炸在正式发动前屏幕会开始变红，此时需要迅速远离其身旁。此战它还会召唤猎人和其余小怪主动攻击你，满大街也全都是被感染的丧尸。

此战的最基本战斗思路就是先将它的三只触手全都打掉，之后脑袋部分就会吹落到地面露出黄色的核心部位，冲上去猛砍一顿后会掉落许多红色光球补充体力。这个套路重复四次即可搞定。具体的打法方面没什么多说的，根据自己学会的技能来制定战术比较合适，例如近身派可以考虑盾牌加大刀的组合，远距离派的则可以考虑从高处落下重新后再迅速逃离。打完第一次弱点后，人类的军队也会到达，士兵、坦克、直升机应有尽有，放着这么好的资源不用简直就是暴殄天物啊……至于是抢飞机还是抢坦克就看各位自己的喜好了。

25.Shock and Awe

接电话，目标是摧毁Bloodtox工厂。到达指定地点后任务更新，具体的条件是摧毁工厂内部所有的净化装置，外形上就是那种亮着红灯的方块形物体。这里守卫十分森严，大量的坦克、超级战士以及侦查飞行机器、直升机等等，更讨厌的是，工厂内部和外部都分布有大量的净化气体装置，一旦裸身进入体力会消耗得巨快。

此战只能不断抢夺坦克和直升机来达成目标了，属于比较痛苦的一个任务，中途死掉没什么好奇怪的，好在每摧毁3个净化装置就会自动checkpoint。

26.The Last Man

再次去接电话，神秘男子终于现身，没想到这家伙竟然是最初与我们对决过的那名特种部队战士。对方告诉你想要停止一切的话就必须阻止一个名叫Taggart的人乘坐直升机逃离城市。



来到第一个直升机停放点附近，这里需要先后阻止3架直升机驶离城区；到达第二个停放点附近需要先后阻止4架直升机驶离城区；第三个停放点则需要先后阻止5架直升机驶离城区。这也是比较麻烦的一关，可以考虑的打法有两种：一是干掉火箭筒士兵，然后用火箭筒可以轻松将直升机给打下来，火箭筒士兵在许多房顶上都有；二是学会LB+B的鞭子技能，可以不断抢夺直升机来攻击目标直升机，一旦自己这架快爆炸了再跳出去抢另一架。此外还有一种打法可以考虑，那就是学会空中LB+X的蓄力飞踢，可以一脚踢爆一架，就是必须得靠近了才能用。

27.Two Tickets

到达黄色的指定点，前往蓝色点的基地，接到任务要求摧毁该基地。解除掉基地警报后，可以变形成士兵驾驶坦克攻击大楼，之后迅速赶往下一个目标点，到达后干掉2辆坦克。接着跟踪有蓝色符号标记的坦克，会有4辆坦克护卫它，先将这4辆坦克干掉再继续追踪，继续干掉护卫坦克。最后冲到蓝色符号的坦克附近劫持坦克，成功变形成Taggart。

28.Defeat the Supreme Hunter

时间回到18天后，也就是序章之后紧跟着的情节，谈话与剧情之后就是与变身成终极猎人的Cross的最终战了。

本战的打法与上次对决终极猎人的基本差不多，不同之处在于对方会使用一招新的攻击技，而且威力非常大，可以说被打中就直接挂掉。建议保持适当的距离，然后跳过去用刀斩，攻击时多切换不同的攻击方式，否则其就会进行纯防御状态再也打不动。一定攻击程度后BOSS会眩晕而无法移动，此时需要迅速冲过去先按B键跳到其背后再迅速按X键可以给予其重创。之后会要求在3分钟的时间内解决掉BOSS，基本上时间还是比较宽裕的，搞定它后就等着看结局动画吧……



本作是由SQUARE ENIX制作的著名动作RPG游戏《王国之心》系列的最新作品。是以在《王国之心》系列游戏里13机关中的成员“洛克萨斯”为主角，讲述他在《王国之心：记忆之链》到《王国之心2》两段剧情之间在13机关中的整个故事历程。独特的面板镶嵌系统，使得本作在同类游戏中独树一帜。□文/七曜

1 关于重要相关指令的讲解



たたかう：战斗菜单的默认第一项，只要玩家连续按下A键就可以使出华丽的连技，是一项很方便、很轻松的设定。**まほう**：魔法，基本战斗手段之一，玩家可以在下一级菜单中选择需要使用的魔法进行辅助，回复，甚至是直接的攻击，每种魔法旁边都有固定的使用次数，一旦全部用尽之后无法使用魔法。此外，本作的魔法种类很多，相同属性的魔法可能有不同的效果。**アイテム**：道具，在战斗中洛克萨斯只能使用事先装备在自己身上的道具，没装备的道具是无法使用的。

2 无比华丽的Y-COMBO攻击



本作中在玩家使出普通攻击的最后，画面有时会出现Y键的combo提示，这时按下即可派生combo，不同的武器可以使出的派生攻击不尽相同。这种设定取代了前作中的终结技，combo的出现条件是依照正在装备中的武器而定，而是否发动combo追击也是很有研究的。比如一般情况下，洛克萨斯的通常攻击是以在地面使出的挥落攻击作为结尾，这样的动作能把周围地面上的敌人全部卷进来。而使出Y-COMBO攻击后，是以在空中使出前方向的回转斩作为连击来结尾，适合给予单体敌人大幅度的伤害。具体如何使用就看玩家的需要了。

3 能够一发逆转的极限爆裂技!

这是可以在体力计量表闪烁红光时（濒死状态）发动的模式。玩家所操作的角色会不断采取高速且犹如必杀技般的动作，用连续攻击重创敌人以造成大幅损伤。尽管只能在陷入危机时使用，不过也因此变成了非常强悍的招式。当角色陷入濒死状态后，长按A键即可发动，之后再按A键即可使出极限爆裂技对敌人造成巨大伤害，发动时间为白色线移动一次的时间，随着使用次数的增加，这个时间也会相应的延长；不得不说使用极限爆裂技能会减少一部分体力，当接近战斗不能时发动极限爆裂技技为最佳选择。另外，每使用一次极限爆裂技后，要是体力没有进一步减少的话，就不能接着使用。要是因为招式性能高就胡乱使用，这样反而会让自己陷入歧途。



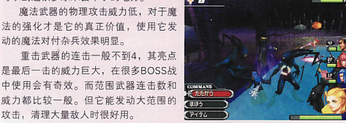
↑这是可以在体力计量表闪烁红光时濒死状态发动的模式——极限爆裂技。

NINTENDO DS NDS	本刊译名：王国之心 358/2天		2009年5月30日	
	动作角色扮演	SQUARE ENIX	5400日元	日版
	卡带	1-4人	2GB	全年龄

4 关于五大种类武器的讲解

本作中的武器大致分为5种：地面、空中、魔法、重击、范围。地面武器一般需要在地上使用，威力才能显现出来。

在空中时，一般连击数不会超过3，在进行木桶游戏时到可以利用。而空中武器则很实用。在地面可以先挑空后进行追击。后期在空中连击数更可高达10以上。而且空中武器滞空时间长，可以作长距离的飞跃，再配合2段挑空和空中移动可以到达很多原来去不了的地方。



魔法武器的物理攻击威力低，对于魔法的强化才是它的真正价值，使用它发动的魔法对付杂兵效果明显。

重击武器的连击一般不到4，其亮点是最后一击的威力巨大，在很多BOSS战中使用会有奇效。而范围武器连击数和威力都比较一般。但它能发动大范围的攻击，清理大量敌人时很好用。

各类武器都有自己的特点，如何取舍当然也是根据所要针对的敌人来决定。

↑尽量使用用针对性的武器来对付不同类型的敌人。

5 大厅将成为13机关的出发场地

故事模式的据点是大厅。要在这里整顿道具、魔法之类的装备，然后再动身前去执行任务。任务可分为一般任务及“立体投影任务”。后者不仅可以反复挑战发生过的任务，还能承接附加了各种限制的“试练任务”。在试练任务中能够取得“试练之证”。游戏中开展剧情，是以“天”为单位进行。因此玩家在选择任务的时候会受到任务期限的限制，即指定天数中会出现固定的任务。虽然承接任务有期间限制，不过如果是立体投影任务，那么就算已经过期，也能进行挑战。试练任务里面附加了各种条件，比如敌人等级变得更高，难度会比一般任务要高得多。在一般任务里面会偶附加了“钥匙之剑”符号的“钥匙任务”，只要达成特定数量的钥匙任务，故事就会继续发展下去。此任务特点为上方有小钥匙标记。当完成了一定数量钥匙任务后，进入任务选单上方就会出现“NEXT DAY”的标志即可进入下一天。另外陆续通过一般任务或钥匙任务，“报酬计量表”就会逐渐累计，该计量表会影响达成任务时的报酬。比如在达成任务时，计量表累计到“×2”的话，所获得的报酬就会变成两倍。在这个暗与光的庭院中，还能享受跟等候执行任务的13机关其他成员交谈的乐趣。

↑立体投影任务是个非常人性化的设定，玩家可以利用这点来反复挑战任务。

6 基本游戏操作与基本任务介绍

塞克斯是13机关领袖杰姆纳斯的左右手，负责处理机关里相关事务的重要人物。他其实就是游戏中引导玩家进行流程的重要环节。任务内容以及派遣的机关成员等事项，都是由他来下达指示。当做好准备之后，就去和塞克斯交谈来承接任务。另外，虽然任务都设定了承接时间，不过即便是在过期之后，仍然可以利用选单中的“立体投影任务”来不限次数地重新承接。

按键	操作
十字键	控制角色移动
A键	调查/对话/攻击/选定
B键	跳跃/取消
X键	切换战斗菜单
Y键	切换STYLE
L键	切换快捷按键
R键	旋转视角/按两下切换锁定敌人
START键	跳过对话/剧情，进入菜单（非任务时）
SELECT+十字键	切换视角

7 多人联机任务模式的流程介绍



在进行多人游戏的时候，可以操纵13机关的成员来挑战任务模式。参加者需要拥有“共斗之证”，并且达到任务所设定的等级才行，共斗之证和等级可以在故事模式里取得或者提升。首先要选择角色，因为装备、面板和单人游戏时的故事模式共通，所有能够直接进行编辑。多人联机的游戏过程中，想达成目的就要4人合作。让担当主机的玩家来选择任务，只要陆续取得共斗之证，就能让可以挑战的任务数量越来越多。在达成任务后，会按“打倒敌人的数量”等表现来排名。第1名能获得“任务王冠”。

8 面板系统的核心—连结面板



↑通过连结面板，玩家可以进行装备升级，以使出更强的招式。

面板是在设定菜单的下画面中进行管理。除了单体存在的面板之外，也有必须镶嵌在复数栏位中的“连结面板”。这类面板的特点是其可以影响镶嵌的其他能力，只要将对应的能力镶嵌入其范围内即可，如魔法等级上升即可使装备的魔法等级上升。不同的攻击技巧类连结面板会出现特殊的效果。就是说在能提升魔法等级的面板上镶嵌魔法，就能使该魔法的使用回数增加的同时，魔法的等级也会提升。



全部剧情分支委托任务列表

Day	机关成员	完成条件	报酬
14	ラクシーヌ	对话	ポーション
15-21	マールーシャ	对话	エーテル
15-21	ゼクシオン	对话	オールキュア
23	デミックス	对话	燃え上がるかけら
25	ザルディン	对话	ムーンストーン
51-70	デミックス	MISSION14中获得全部宝箱	光かがやくかけら
71	シグバール	对话	ハイポーション
73	ザルディン	给予“燃え上がるかけら”	凍てつくかけら
74	アクセル	对话	ハイエーテル
75-93	アクセル	DAY51-57的任务槽100%	MISSION28追加
75-93	シオン	对话	オールキュア
94	アクセル	宝箱开启数量累计超过80个以上	とどろくかけら
96	ザルディン	给予“ムーンストーン”	エアアーツ
97-116	アクセル	MISSION29的宝箱全开	MISSION35追加
97-116	デミックス	给予“光かがやくかけら”	ルーンアーツ
117	デミックス	给予“アイアン”	パワーアーツ
119-148	ルクソード	两扩展槽以上武器装备	MISSION41追加
119-148	シグバール	DAY97-116的任务槽100%	吹きすさぶかけら
149	シグバール	MISSION39的コロシアム的特训得分100分以上	ブロンズ
151	アクセル	开启宝箱数累计130以上	ガードアーツ
152-170	ザルディン	对话	コンボアーツ
153-170	ルクソード	MISSION37的パフォーマン点数50点以上	MISSION49追加
171	シグバール	MISSION39的コロシアム的特训得分130点以上	燃え上がる魔石

Day	机关成员	完成条件	报酬
172	デミックス	MISSION45的调查点全开	凍てつく魔石
173-192	アクセル	3扩展槽以上武器装备	MISSION54追加
173-192	ルクソード	用ギアパーツver.1・ルーンアーツ・ブロン合成指定武器	光かがやく魔石
193	ザルディン	ジャストガード（L）合成	ワイドアーツ
194-223	シグバール	リミットブレイク30体以上讨伐	MISSION59追加
194-223	シオン	对话	ブロンズ
224	デミックス	MISSION52的调查点全开	ダークインゴット
225-254	アクセル	トライアルMISSION58完成	MISSION63追加
225-254	デミックス	MISSION51的宝箱全开	MISSION64追加
256-275	ルクソード	オートドッジ（L）合成	シルバー
277-295	デミックス	MISSION62的调查点全开	MISSION71追加
296	ザルディン	宝箱开启数量累计超过150个以上	燃え上がる结晶
299	シグバール	四扩展槽以上的武器装备	ゴールド
301-320	ザルディン	DAY256-275的任务报酬率100%	MISSON80追加
301-320	シオン	对话	光かがやく结晶
321	シグバール	任务46中的竞技场特训获得150以上的点数	凍てつく结晶
322	シオン	对话	エリクサーレシピ
322	ルクソード	任务82获得全部宝箱	MISSON84、87追加
352	シグバール	使用ファイナルリミット击败五十只敌人	凍てつく结晶
354	ザルディン	合成ドッジコンボ（L）、（アダマンタイト+コンボアーツ+）	ルーンアーツ
354	ルクソード	对话	ルーンアーツ

十三机关全部成员的基本情况介绍



No.1 虚无的支配者——杰姆纳斯
武器：舞空剑　属性：无

13机关的首领，他是贤者安塞姆的大弟子塞阿诺特的无存，将老师的名字加上异端之证“X”之后作为自己的名字。其压倒性的实力与存在感令其他成员也敬畏三分，使用舞空剑和无之力来战斗。能用两手的舞空剑像舞蹈一般锐利地进行攻击。他的极限爆裂技是用光球包围自己的身体，来对敌人进行攻击。发动之后，杰姆纳斯的全身都被光球所包围，对接触到的敌人造成持续伤害。



No.2 魔弹的射手——西古巴尔
武器：弓弩　属性：空间

他是13机关初期的成员之一，独眼的特征，给人一种身经百战的感觉，并且脸上有一条很明显的伤疤。拥有自由穿越空间的能力，并且经常用变换自在的弓弩来玩弄自己的猎物。他的口癖是“没有这回事”，总喜欢嘲弄对方。暗中利用自己敏锐的观察力监视着机关成员的动向。他的极限爆裂技发动后，按住A键后，就会切换成以西古巴尔后方为主视角的狙击模式。



No.3 旋风的六枪——扎尔迪恩
武器：长矛　属性：风

他是也13机关初期成员之一，是一位刚直的猛者。他拥有操纵狂风的能力，并且在此基础上练成了使用6把长枪的6枪流。

其实力在机关中也是首屈一指的，而且能说会道，利用这点巧妙地蛊惑人心，煽动别人。极限爆裂技发动后，6把长枪会在扎尔迪恩的身边交错飞舞，对接触到的敌人自动展开华丽的乱舞攻击。按下A键时，长枪的飞舞范围会扩大，能够攻击到更大范围内的敌人。



No.4 冰冻的学士——维克森
武器：盾　属性：冰

他也是13机关初期成员之一，拥有支配冰的力量。作为研究人员，他最大的乐趣就是用巨大的盾牌保护自己的同时收集对方的资料数据。对研究和实验有着异常的爱好，认为一切不可斗殴是研究中的一部分。自尊心很高，也因自己是13机关的上位成员而自命不凡。极限爆裂技是向前方发动冰柱来进行攻击，发动之后按住A键时，空中就会出现冰的结晶到处移动，放开A键后，空中的冰结晶所处的位置就会出现冰柱攻击敌人。



No.5 寂静的豪杰——雷克塞斯
武器：斧剑　属性：土

他是一位操纵土之力量的巨汉，最擅长利用自己的巨大的身材发动强力的攻击。有着很严肃的性格，沉默寡言，喜欢用行动而不是语言来表现自己的意志，拥有机关中首屈一指的腕力。极限爆裂技是蓄力之后一口气释放出强大的破坏力，横扫周围敌人的强力特殊技。发动后按住A键会进行蓄力，蓄力的时间越长威力就越大，放开A键后，雷克塞斯就会进行大范围攻击，横扫周围的敌人。



No.6 影之策士——杰克西恩
武器：辞典　属性：幻

他也是13机关初期成员之一，言行举止都给人一种文质彬彬的感觉。能使用控制幻象，拥有无须亲自动手就能攻陷敌人的智略，甚至可以迷惑敌人自己灭亡。同时他也是一名头脑清晰的策略家，为了自己的策略能够成功甚至不惜利用自己的同伴。礼貌的言行背后隐藏的其实是无情的性格。擅长使用辞典与幻之力作战。极限爆裂技发动后，会从空中落下无数黑块对四周进行攻击。



No.7 月舞之魔人——塞克斯
武器：大剑　属性：月

掌管着整个13机关的日常事务。能够吸收月亮的光辉从而爆发出惊人的力量，爆发后的战斗能力和凶暴程度都大幅提升。他是一个比较有代表性的无存，从他的身上看不到任何感情的表现，在力量爆发之后就会显示出凶残性，抓着大剑袭向敌人。极限爆裂技发动后，进入狂暴状态，一面前进，一面持续自动攻击，若是按下A键，塞克斯便会向前跳，并砸向地面进行攻击，随着按键时间的长短来决定跳跃的距离。



No.8 炎之烈风——阿克塞尔
武器：刃轮　属性：炎

虽是13机关一员，但比起机关的行动目的，他更多时候是以自己的心情来行动，在机关内部也经常被看作是很随便的人。战斗中使用缠绕着火焰的飞轮来进行独特风格的攻击。他在机关中担任新人培养和处决背叛者的职位，所以跟新人洛克萨斯以及希恩关系非常好。极限爆裂技是将缠绕着火焰的飞轮丢向前方引起大爆炸。发动后，按A键就会将缠绕着火焰的飞轮丢向前方，再按住A键，飞轮的投掷距离会加长。



No.9 小夜曲的旋律——德米克斯
武器：西塔琴　属性：水

为人处世让人感觉不到紧张感，经常表现得像个小孩子一样的青年。能够使用一种叫做西塔琴的乐器来控制水的力量做出自己的分身。平时也是非常懒散，总给人一种靠不住的感觉，即使是在任务中也不会认真去执行。



No.10 命运的赌徒——路克索德
武器：纸牌　属性：时

热衷于一切赌博，天生的赌徒，但却给人一种绅士的感觉。有着操控时间的能力，能够制作出特有的赌上性命的战斗舞台。面对任何情况都很镇定，并且会说出很从容的话来。就算在战斗时，也会时刻保持那绅士般的态度。



No.11 优雅的凶刃——马尔夏
武器：大镰　属性：花

挥舞着一把拥有花之力的巨大镰刀，忘却之城的负责人。虽然是机关的新人，不过其实力相当强劲，同时也有着很强的野心。平时的言行举止都充满了华丽的感觉，当然战斗技巧也是充分利用花之力进行优雅的攻击。



No.12 非情的妖姬——拉克夏奴
武器：小刀　属性：雷

美丽的外表下却是冷酷的性格，在希恩加入之前，是机关里唯一的女性成员。拥有控制雷电的力量，擅长用匕首高速接近敌人进行攻击。她的性格非常强势，喜欢冷眼旁观他人痛苦的样子，从来都是以居高临下的态度对待别人。



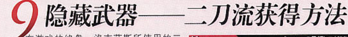
No.13 邂逅之键——洛克萨斯
武器：键刃　属性：光

1失去了以前的记忆，从有意识开始，就已经是机关的一员。他是索拉变成无心时产生的无存，继承了索拉的能力。索拉当时变成无心的时间很短，而且后来取回了自己的心并变回了人的形态，所以洛克萨斯是一个比较特殊的无存。



No.14 希恩
武器：键刃　属性：光

作为第14个成员加入了机关。与洛克萨斯一样是键刃的使用者，常和洛克萨斯谈话，自然而然地也就和阿克塞尔掺合在一起，3人共同行动的机会越来越多，因任务中的某个变故，他开始对自己的存在产生了疑问。



9 隐藏武器——二刀流获得方法

在游戏的终盘，洛克萨斯所使用的二刀流的形象相信各位玩家一定记忆犹新。其实在联机模式中，这个形态是可以使用的，它的方法就是：在游戏通关后，会入手隐藏武器——“零式键刃”（**ゼロギア**），装备该键刃后，在扩展槽内装备**アビリティユニット**（L），该武器会根据不同数量的**アビリティユニット**（L）而改变外形。装备一个会变成“约束的守护”；装备两个会变成“过去的思念”；装备三个会变为“守护+思念”。本作的隐藏武器并不多，不过却非常的棒！



↑洛克萨斯的二刀流造型，身着13机关的统一服装。这个创意感觉象是来自《忍龙2》里的龙剑·邪神剑。

10 最终极限爆裂技的开启方法

在225day入手**リミットカット**这个镶嵌面板后装备，在战斗中发动极限爆裂技，就会变成最终极限爆裂技。最终极限爆裂技和通常的极限爆裂技所不同是，在极限爆裂技发动后追加最终招式。比如No.3 扎尔迪恩在6枪乱舞时会附带冲击波，威力也会更大。可以理解为“无双乱舞”与“真·无双乱舞”。

在极限爆裂技发动之后，会有一根白色短棒在HP计量表里朝着左边逐渐移动。在它抵达左侧尽头处之前，能够毫无限制地使用极限爆裂技，在情势很危及之际可以利用这个机会来逆转战局。不过发动极限爆裂技之后，HP计量表上的黄色部分会变短，也就是说会变得越来越难发动。



11 核心系统——面板系统

在本作之中，角色的等级、武器、魔法、特技等等，全部都面板化了，面板成为了本作的核心系统。透过将面板设置到栏位中，便可以设定能力。栏位会在达成任务等时候开放，慢慢地可以使用的面板也越来越多。面板上可以镶嵌各种类型的东西，包括魔法，道具，能力辅助附加性，要注意这些能力部分是有一定使用次数，比如魔法全部用尽之后只能等任务结束后才会回复。虽然面板的装备和解除是完全自由的，但是需要装备面板的话必须需要一个空的面板格，因此想要装备能力、更新装备和习得技能的话就需要合理安排面板和空位。等级面板，通过装备和解除这类镶嵌面板，能控制洛克萨斯的等级上升或者下降。这样一来可以通过降低等级来装备更多的能力面板。武器面板，通过选择不同的武器可以提升攻防并且还可以使用一些新的技能，其他效果类似其他面板。镶嵌武器面板以后，武器的形状和武器会产生变化。此外，再与"特殊能力单位"这个面板连结的话，还会有"燃烧"等追加效果，会发动武器的特殊效果。能力面板，能让洛克萨斯习得各种能力，包括大跳跃、空中飞翔等诸多动作。这里全部镶嵌板的选择都是由玩家自己决定，可以根据自己的打法来拟定战术，因此每位玩家的镶嵌板是独一无二的。



↑在棉板上镶嵌了多个魔法后，魔法的威力也大增。

12 异常丰厚的通关奖励

在开始菜单中追加**シアターモード**（影视鉴赏）选项。在读取通关存档后，能从357日开始进行游戏，并且继承玩家之前的所有道具和镶嵌面板。13机关的等级升至"**レジェンド**"。在菜单的日记选项中追加"**シークレットレポート**"（秘密日志）。莫古力商店增加新商品。→本作通关后的奖励要素可谓是非常丰富，这也是为了鼓励玩家再玩二周目。



13 全部隐藏角色的加入方法

虽然这些角色都是联机模式才能使用，但除了13机关的全体成员外，还是能使用《王国之心》系列的诸多名角，也失为一件大快人心的事情。本系列之所以能够大卖，主要还是依靠《最终幻想》系列的人气吸引日本玩家，依靠"迪斯尼"在欧美的影响力来吸引欧美玩家，凭借双方的合作成为全球性的品牌。

隐藏角色	加入方法
希恩	Day 96完成后入手
利库	Day 171完成后入手
唐纳德	Day 244完成后入手
高飞	Day 277完成后入手
米奇	全部任务完成后，在莫古力商店中购买"王者的归来"入手
索拉	全部任务中宝箱、共斗之证和试炼之证入手率100%后入手

14 为玩家准备的各种的任务

本作种准备了为数众多的任务，从以战斗为主的任务到需要彻底调查地图每一个角落的调查任务都一应俱全，可以将这些任务分成5种类型。

回收红心：只要打到敌人，并回收规定数量的红心，就算过关。由于每次回收到红心后，任务计量表就回随之上升，因此能轻松判断到底还剩多少红心没有回收。

调查：在新的世界出现时，比较常出现的就是此类调查任务。在执行任务时，需要逐一调查地图上令人在意的场所来收集资讯。每当调查完一个场所，任务计量表就回随之上升。

讨伐大型无心者：只要成功地讨伐位于地图某处的大型无心者，就算是顺利过关。另外，有时只要先行确认选择任务时的"任务内容"，就能在事前了解到大型无心者的弱点的重要情报。

回收机关的纹章：此任务的目的是要收集机关纹章。取得纹章之后，便会宛如连锁一般地在纹章上出现光环。如果能在这个光环消失前取得下一个纹章，任务计量表的增加量便会上升。

破坏暗影方块：此任务的目的在于破坏出现于各处的"暗影方块"。由于无心者也会出现，因此不能大意。这种任务属于只要将任务计量表累积到指定量就能过关，不需要将它累计到全满。



↑在一些非常有难度的任务中，玩家要多运用极限爆裂技来取胜。

全技能类嵌块效果入手方法

名称	所需嵌板数目	抗	入手方法法
ドッジロール（回避）	1	按十字键和Y键，回避敌人的攻击。	任务5的报酬
ドッジロール③	3	按十字键和Y键，回避敌人的攻击。	任务51的报酬
ドッジアップ（L）	1	与**ドッジロール**连接，**ドッジロール**LV+1	店
リフレクトドッジ（L）	1	与**ドッジロール**连接，回避时反击敌人	合成
ドッジラッシュ（L）	1	与**ドッジロール**连接，回避时击飞敌人	合成
ドッジコンボ（L）	1	与**ドッジロール**连接，回避时攻击力和速度提高	合成
オートドッジ（L）	1	与**ドッジロール**连接，自动交换敌人的攻击	合成
リフレクトガード②	2	Y键防御，反弹敌人的攻击	任务7的报酬
リフレクトガード④	4	Y键防御，反弹敌人的攻击	店
ガードアップ（L）	1	与**リフレクト**连接，**リフレクトガード**LV+1	店
ジャストガード（L）	1	与**リフレクト**连接，正确掌握时机防御，崩坏敌人体势	合成
ガードカウンター（L）	1	与**リフレクト**连接，防御之后进行强力反击	合成
ガードバック（L）	1	与**リフレクト**连接，防御时大距离后退	合成
スライドガード（L）	1	与**リフレクト**连接，防御中前进	合成
ガードエスケープ（L）	1	与**リフレクト**连接，防御中跳跃闪避	合成
ファイアガード（L）	1	与**リフレクト**连接，防御中给与敌人火球伤害	合成
ブリザドガード（L）	1	与**リフレクト**连接，防御中给与敌人冰冻伤害	合成
サンダーガード（L）	1	与**リフレクト**连接，防御中使敌人感电	合成
エアロガード（L）	1	与**リフレクト**连接，防御中使敌人吹飞	合成
ガードボーナス（L）	1	与**リフレクトガード**连接防御时，有机率出现HP奖励	合成
ラウンドガード（L）	1	与**リフレクト**连接，防御时背后的攻击反弹	合成
オートガード（L）	1	与**リフレクト**连接，正面攻击自动反弹	合成
エアリカバリー	1	吹飞时按B键受身	店
エアリカバリー③	3	吹飞时按B键受身	店
リカバリーアップ（L）	1	与**エアリカバリー**连接，**エアリカバリー**LV+1	任务54、55的宝物
クイックリカバリー（L）	1	与**エアリカバリー**连接被吹飞的情况下，按B键迅速受身站立	合成
エアリベンジ（L）	1	与**エアリカバリー**连接受身后，按A键迅速反击	合成
エアインパクト（L）	1	与**エアリカバリー**连接受身后，围绕敌人旋转	合成

名称	所需嵌板数目	抗	入手方法法
エアスライド②	2	在空中按B键，在空中高速移动	任务23的报酬
エアスライド⑤	5	在空中按B键，在空中高速移动	任务65的宝物
エアアップ（L）	1	与**エアスライド**连接、**エアスライド**LV+1	店
エアアタック（L）	1	与**エアスライド**连接，在飞行中将敌人撞飞	合成
スライドダッシュ	1	向锁定的目标冲刺进攻	任务42的报酬
スライドダッシュ③	3	向锁定的目标冲刺进攻	任务68的宝物
ダッシュアップ（L）	1	与**スライドダッシュ**连接，**スライドダッシュ**LV+1	任务82的报酬
グライド③	3	在空中按Y键乘风飞行，持续按Y就持续飞行	任务53的报酬
グライド⑤	5	在空中按Y键乘风飞行，持续按Y就持续飞行	**トライアルシンボル**150
グライドアップ（L）	1	与**グライド**连接，**グライド**LV+1	**トライアルシンボル**170
ホーミンググライド（L）	1	与**グライド**连接，飞行中向锁定的方向自动飞行	合成
グライドアタック（L）	1	与**グライド**连接，在空中攻击敌人	合成
ヘイスト	1	奔跑速度加快	**トライアルシンボル**10
ヘイスト③	3	奔跑速度加快	**トライアルシンボル**100
ヘイストアップ（L）	1	与**ヘイスト**连接 **ヘイスト**LV+1	**トライアルシンボル**110、200
ハイジャンプ	1	跳得更高	任务44的报酬
ハイジャンプ③	3	跳得更高	任务74的报酬
ジャンプアップ（L）	1	与**ハイジャンプ**连接，**ハイジャンプ**LV+1	店
レビテト（L）	1	与**ハイジャンプ**连接，在空中按B键可以缓慢落下	合成
ドロー	1	落下过程中吸引"球"	任务29的报酬
ドロー③	3	落下过程中吸引"球"	店
ドローアップ（L）	1	与**ドロー**连接，**ドロー**LV+1	店
リレイズ③	3	HP为0的时候，回复1点	店
リレイズアップ（L）	1	**リレイズ**连接**リレイズ**LV+1	店
リミットアップ	1	给与最大值伤害时黄色槽最大值上升	店
ライブラ	1	目标血量显示	任务4的报酬
レンジアップ	1	可以锁定远处的敌人	店
オートロックオン	1	攻击时自动锁定目标	店
アルテマウエポン	1	攻击力上升	**トライアルシンボル**255

对于官方追加付费下载，你有什么看法？

虽然这种方法很无耻，但游戏公司得员工总要吃饭啊，可以理解。
——山西临汾 曹寒冰

七曜■首先借本栏目的开头，对曹寒冰同学说声谢谢，感谢你对本刊的支持，也欣赏你对无双系列和《最终幻想10》的热爱。官方推出的追加下载，无非是将游戏除了核心主体之外的部分切割出来分批发放给玩家。或者是对重大BUG、失误的补丁。其实发放追加下载无疑是好事，但如果加上了收费这条，就得考虑一下性价比了。

就像吃大餐一样，享受好的过程必须得有代价，反之亦然。
——上海南汇 吴春杰

七曜■言之有理。只要厂商把握好了配信的时间段，就能让人觉得一个好游戏玩多久都有新鲜感。比如我最近玩《真·三国无双5 帝国》，每天进游戏刷一名武将的武器，然后每半个月官方就会追加四套自创武将的新服装，这个节奏感把握得很不错，让原本略微枯燥的本作，也有值得期待的地方。

变相敲诈……应该免费下载。
——安徽蚌埠 田康

七曜■至少，目前KOEI推出的所有无双系列作品还都是免费下载，不过没有永远免费的东西，收费只是早晚的事情。

价格是关键！ ——杭州临平 陈欣

七曜■对，如果真的取消了载体，而直接下载游戏的话，厂商自然也节约了不少成本，所以在价格方面也应该会有优惠。

不错啊！省去了去游戏店买碟的时间。
——重庆潼南 陈代灼

七曜■这到是，看来陈同学也是正版支持者了，肯定也时常上PSN下载厂商所提供的各类追加资料。

对于这种事情，最好不要让它成为现实。
——山东淄博 张宇

七曜■呵呵，当很多事情已经成为现实以后，我们也不得不面对现实啊，这就是现实……

这算是对打击盗版的所尽的一点绵薄之力吧…… ——新疆乌鲁木齐 张智业

七曜■是啊，其实这么一来反而是有点对不住买正版的玩家。好好的一个游戏非要分割来卖。

无语……基本几首歌……就要收费……
——山东东营 董雨

七曜■确实，这次的《真·三国无双5 帝国》仍然是每周都提供免费下载，但并不是每周都有新的服装，而是隔一周还穿插这下载每名武将独有的BGM。说是免费的，不过这明显含有拖延发放新服装时间的用意。用BGM就能多顶一个星期，KOEI的帐到是算的很精明。

唉，这也是赚钱的办法，太黑了！
——河北唐山 刘宇

七曜■天下厂商都是一般黑，《生化危机5》的联机模式明明是和游戏本篇同时完成的，但偏偏要切割出来单独卖钱。

『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

随着“PSP Go”的正式公布，可以说今后通过网络下载来贩卖游戏，已经成为不可阻止得潮流。本期大话的主要话题就是请大家一起来聊聊对游戏厂商在游戏发售后不停得追加下载内容得看法。还是以KOEI为例，从去年年底的《高达无双2》开始推出新关卡下载，之后的《真·三国无双 联合突击》、《真·三国无双5 帝国》也开始了不断的追加下载内容，所以个人下得是不亦乐乎！特别是《真·三国无双5 帝国》的追加服装，让人每半个月就能有一份新鲜感！ □主持/七曜

你最期待哪款游戏复刻或重制？

《最终幻想10》！！！来个PS3超高清版，到时候我一定第一时间入手！哦也！ ——山西临汾 曹寒冰

七曜■有品味！有眼力！纵观业界近10年来的所有RPG作品，又有几作能和《最终幻想10》比肩？令人永远无法忘记的剧情和角色，设计精密的晶球盘，让人热血沸腾的战斗，百玩不厌的闪电球和其他小游戏，还有专门消磨时间的诸多收集要素，共同打造了《最终幻想》系列史上永恒的经典之作！先不要等复刻了，现在用PS3玩PS2版也是一种高档的怀旧！

《最终幻想13》移植到PSP！（幻想）
——河北唐山 刘宇

七曜■从目前来看确实有些不切实际，《最终幻想13》的PS3版都还没确实具体的发售日。不过PSP上有《最终幻想 Agito 13》，也是非常值得期待的！相信在PSP推出下一代的时候应该会先复刻《最终幻想10》，《最终幻想13》的重制版估计怎么也得到PSP的第三代或者PS4去了。





《最终幻想7》，永恒的经典啊……
——山东东营 董雨

七曜■《最终幻想7》不光是FF系列的里程碑，也是PS和SFC划时代的分水岭，其诞生的意义不仅仅存在于一个游戏系列的层面上。

FC版《吞食天地》——山东淄博 张宇

七曜■FC版的《吞食天地》与街机版一样都是以横山光辉的漫画版《三国志》为设计原型。当时的CAPCOM虽然没有什么RPG制作经验，不过毕竟是一家实力雄厚的游戏公司，《吞食天地》的水平令人相当满意，也深受国内玩家的喜爱。

把“战神1”、“战神2”复刻到PSP上。 ——重庆潼南 陈代灼

七曜■这个估计是能够实现的，不过个人更期待PSP上能推出原创新作。PSP Go取消了UMD光驱，意味着能够推出更大容量的作品。

对于单机游戏网游化的看法？

有好有坏，众乐胜于独乐。众乐有乐，但独乐的乐却不复存在了。
——甘肃酒泉 周吉鹏

七曜■毕竟日本的玩家对于网游并不是那么热衷，所以日本厂商所作的游戏还是以单机为主，将单机游戏修改以后，再变成网游，毕竟还是很别扭。不过网游在推出以后，只需要维护运营即可。KOEI将《三国志》、《信长之野望》、《大航海时代》等诸多单机传统作品都只推出网游，而单机作品方面只靠《无双》一个系列来独挑大梁。

有点悲哀，这样还不如直接作网游，大家也不用买盘了，直接下客户端就OK了。 ——山西临汾 曹寒冰

七曜■这个问题在回复前一位读者时已经提到，毕竟网游在日本人气有限，商家都是希望借助单机游戏名作的人气来带动网游的人气。

多人合作既增加了游戏的乐趣，也增加了游戏的耐玩度！
——浙江绍兴 何嘉宁

七曜■观点不错，这也是PSP诸多联机游戏颇受欢迎的原因，但游戏需要量身定制，单机改造的网游毕竟有些生搬硬套。

网络游戏改成单机游戏好玩，但单机游戏网络化却不一定好玩，比如《真·三国无双 ONLINE》。
——重庆潼南 陈代灼

七曜■《真·三国无双 ONLINE》主要还是确定的玩法有问题，并没有表现出无双的特征——一骑当千。游戏的任务内容大多是在限定时间内占领一定数量的据点，虽然表面上看起来很好完成，但实际却很难。有些任务必须和其他玩家组队才能完成，在战斗的过程中小地图、战场信息以及招数的判定等细节都与单机版没有什么太大的区别，不过游戏的感觉却比正统的无双作品差了不少。

也好啊，可以从不同的方位去体会自己喜爱的游戏。 ——安徽蚌埠 田康

七曜■话虽如此，不过毕竟单机游戏和网游在游戏的本质上是有区别的，甚至可以说是两个阵营。也正是这样，才诞生了融合了单机与网游要素的联机作品，比如《真·三国无双 联合突击》，这部作品里就有很多《真·三国无双 ONLINE》的要素。



每月的游戏，每月的期待，游戏娱乐的精彩尽在其中！

Game Release List

最速新作游戏发售表

每月的月底似乎都是新作的集中爆发期，上月如此，这个月也是如此，数数各大平台上的游戏，短短一周内就有多到玩不过来的游戏同时推出，像《变形金刚2》、《哈里波特》、《冰河世纪》这些优秀电影改编而来的游戏更是电影迷必玩的佳作。Codemasters同时在三台主机上推出的三款《霸王》相信也能吸引不少有征服欲的男青年来体验。而对于PS3玩家来说，独占的日式RPG《箩洛娜的工作室》是绝对要入手的。　□文/翅膀

PS3 PlayStation 3

日期	游戏名	类型	厂商
6月			
23	★变形金刚2	ACT	Activision
25	★箩洛娜的工作室 阿兰德的炼金术士	RPG	Gust
25	阿加雷斯特战记 ZERO	SRPG	COMPILE HEART
25	蔚蓝光辉 厄运板	FTG	ArcSystemWorks
25	苍翼默示录	FTG	Arc System Works
26	肥肥公主大救援	ACT	SCE
29	漫画英雄Vs.卡普空2	FTG	CAPCOM
30	搏击之夜4	SPT	EA
30	哈里・波特与混血王子	ACT	Electronic Arts
30	狂野西部 生死同盟	FPS	Ubisoft
30	边境之地	FPS	2K Games
30	冰河世纪3 恐龙的黎明	ACT	Activision
7月			
7	大职棒联盟2	SPT	2K Sports
14	美国大学橄榄球2010	SPT	EA Sports
16	★拳皇12	FTG	SNK Playmore
16	职棒魂6	SPT	KONAMI
21	豚鼠特攻队	ACT	Disney
23	块魂 献礼	ACT	NBGI
27	G.I. Joe 眼镜蛇的崛起	ACT	EA
27	特种部队	ACT	Electronic Arts
23	和多罗一起	ETC	SCE
30	重返德军总部	FPS	Activision
8月			
14	劲爆美式橄榄球2010	SPT	EA
25	暗黑血统 战神之怒	ACT	THQ

XBOX360 Xbox360

日期	游戏名	类型	厂商
6月			
23	★霸王2	ACT	Codemasters
23	★变形金刚2	ACT	Activision
25	时间跳跃	AVG	PROTOTYPE
25	蔚蓝光辉 厄运板	FTG	ArcSystemWorks
25	护君被诅咒了	STG	G.rev
25	刺客联盟:命运武器	FPS	Spike
25	苍翼默示录	FTG	Arc System Works
25	纯粹越野	ETC	Disney
26	领主2	ACT	Codemasters
29	漫画英雄Vs.卡普空2	FTG	CAPCOM
30	黑手党2	ACT	2K Games
30	搏击之夜4	SPT	EA
30	无间地狱	ACT	Playlogic
30	哈里・波特与混血王子	ACT	Electronic Arts
30	狂野西部 生死同盟	FPS	Ubisoft
30	边境之地	FPS	2K Games
30	冰河世纪3 恐龙的黎明	ACT	Activision
7月			
7	大职棒联盟2	SPT	2K Sports
14	英雄在线MMO	RPG	Atari
14	美国大学橄榄球2010	SPT	EA Sports
16	★拳皇12	FTG	SNK Playmore
21	豚鼠特攻队	ACT	Disney
21	勇士 战士传奇	ACT	Evolved Games
27	G.I. Joe 眼镜蛇的崛起	ACT	EA
27	特种部队	ACT	Electronic Arts
30	重返德军总部	FPS	Activision
30	战争机器2（日）	TPS	微软
8月			
2	先驱者	FPS	Play Ten
3	这里是维加斯	ACT	Midway
4	勇士 武士传奇	ACT	SouthPeak
6	★真名法典2	RPG	NBGI
14	劲爆美式橄榄球2010	SPT	EA
21	秋之回忆6 NEXT	AVG	5pb
25	暗黑血统 战神之怒	ACT	THQ
27	梦幻俱乐部	SLG	D3 Publisher

Wii W-i-i

日期	游戏名	类型	厂商
6月			
23	霸王 黑暗传说	ACT	Codemasters
23	★变形金刚2	ACT	Activision
25	我与模拟市民赛车	RAC	EA
25	Wii体育 休闲胜地	SPT	任天堂
30	人偶CID	ACT	Oxygen
30	哈里・波特与混血王子	ACT	Electronic Arts
30	冰河世纪3 恐龙的黎明	ACT	Activision
7月			
7	大职棒联盟2	SPT	2K Sports
21	豚鼠特攻队	ACT	Disney
21	勇士 武士传奇	ACT	SouthPeak
23	龙珠 天下第一大冒险	ACT	NBGI
27	G.I. Joe 眼镜蛇的崛起	ACT	EA
27	特种部队	ACT	Electronic Arts
28	阁楼里的外星人	ACT	Playlogic
30	★恐怖体感 咒怨	ACT	AQ Interactive
8月			
1	★怪物猎人3	ACT	CAPCOM
6	★SD高达G世纪 战争	SLG	NBGI
13	钢之炼金术师 晓之王子	AVG	SQUARE・ENIX
14	劲爆美式橄榄球2010	SPT	EA
24	银河战士 三部曲	FPS	任天堂

PS2 Playstation2

日期	游戏名	类型	厂商
6月			
25	时运之鞭	AVG	IDEA FACTORY
30	冰河世纪3 恐龙的黎明	ACT	Activision
7月			
7	大职棒联盟2	SPT	2K Sports
16	职棒魂6	SPT	KONAMI
21	豚鼠特攻队	ACT	Disney
23	十字架与吸血鬼 恋与梦的狂想曲	AVG	COMPILE HEART
27	G.I. Joe 眼镜蛇的崛起	ACT	EA
28	阁楼里的外星人	ACT	Playlogic
30	Canvas3 淡色的色粉画	AVG	GN Software
30	NUGA-CEL!	AVG	Idea Factory
8月			
6	★SD高达G世纪 战争	SLG	NBGI

NDS Nintendo Dual Screen

日期	游戏名	类型	厂商
6月			
23	★变形金刚2	ACT	Activision
25	不思议游戏DS	AVG	Idea Factory
30	冰河世纪3 恐龙的黎明	ACT	Activision
30	哈里・波特与混血王子	ACT	Electronic Arts
7月			
2	大家的小画家	SLG	Taito
11	★勇者斗恶龙9 星空守望者	ARPG	SQUARE・ENIX
23	可爱的小猫DS2	ETC	MTO
23	萌菌物语DS	AVG	Takaratomy
28	阁楼里的外星人	ACT	Playlogic
30	心跳魔女PLUS	AVG	SNK Playmore
8月			
6	★巴哈姆特之血	RPG	SQUARE・ENIX
6	索尼克编年史 黑暗兄弟会	RPG	SEGA
6	死神BLEACH DS 4th:火焰传承者	ACT	SEGA

PSP Playstation Portable

日期	游戏名	类型	厂商
6月			
23	★变形金刚2	ACT	Activision
25	瓦尔哈拉骑士2 战斗形态	ARPG	MMV
25	剑、魔法与学园2	RPG	Acquire
25	向这青空约定	AVG	play.tgl
25	欢迎光临Pia卡罗特 G.P学园公主 携带版	AVG	GN软件
25	德拉斯罗特 哈那哈那祭	ACT	DRAS
30	外星战役	SLG	Deep silver
30	人偶CID	ACT	Oxygen
30	哈里・波特与混血王子	ACT	Electronic Arts
7月			
2	★我的暑假4	AVG	SCE
7	大棒球联盟2	SPT	2K Sports
14	美国大学橄榄球2010	SPT	EA
16	伊苏1+2 历代记	ARPG	Falcom
16	野性传奇	ACT	SCEA
20	装甲核心3 携带版	ACT	FromSoftware
23	魔女计划	AVG	GungHo
23	兰岛物语 少女的约定	AVG	Arc System Works
23	未成英雄谭 太阳与月亮的物语	RPG	Irem
27	特种部队	ACT	Electronic Arts
8月			
6	★对战传说	ACT	NBGI
6	天诛3 携带版	ACT	From Software

PS3/360［变形金刚2］

今年上映的最新一部《变形金刚》电影吸引了太多目光，国内电影院的头等票估计都已被预定一空，配合全球电影的上映，游戏版也同期登陆各大平台。游戏以电影原作为蓝本，系统改良自前作，依然保持那种大型机器人战斗的风格。玩家要分别扮演汽车人或霸天虎执行种类不一的任务，协助、营救、破坏，玩家在游戏中的行为会影响到剧情的进程。新作中增加了更多的舞台场景，如上海、开罗等世界各地的大中城市，游戏中每位变形金刚都拥有独特的变形能力，在执行任务时要灵活应用。

X360［霸王2］

Codemasters公司的《霸王》续作终于要推出了，继承前作衣钵，那种率领自己军团征服世界的快感又要来了！这款对应360的《霸王2》是同时期推出的三款系列新作之一（其他两款是Wii的《霸王 黑暗传说》和NDS的《霸王 亡命喽罗》）而且是正统续作。游戏中玩家扮演头戴铁面具的霸王，在不断杀戮与战斗中网罗自己的喽罗部下，并逐渐壮大他们组成军队，驱使他们为自己冲锋陷阵，横扫天下。新作追加了一系列与训练部下相关的新要素，比如驯服小妖怪和各种野兽来提升能力，并当作自己的坐骑。



PS3［箩洛娜的工作室］

PS3的日式RPG实在太少了，这款《工作室》系列的最新作是绝对不容错过的。GUST也在其首款高清次世代新作上下足了功夫。本作依然是以调和、炼金、战斗、美少女为基本要素的RPG游戏，整体风格维持了系列一贯的卡通风格。运用PS3的机能，新作将会以全新3D的表现形式构成游戏画面，配以卡通渲染技术使得游戏充满了美丽柔和的气氛，托大容量的福，游戏过程会采用全程语音，投入感和带入感会因此大大增加。系列传统道具总种类超过100种。



PSP3000准完美破解

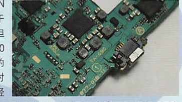
可执行ISO与官方模拟器软件

时代到来!

手把手教学，详细介绍PSP3000破解的超简易全面教程！配合电击附送的破解傻瓜包使用，自己动手，丰衣足食！



PSP 3000全面破解教程Vol.2



在针对PSP3000的破解软件ChickHEN推出之后，苦守3000主机的玩家们终于盼来了玩自制软件和模拟器的时代。但是，对于破解者来说，仅仅让PSP3000执行自制软件是不够的，只有当3000的系统能够运行ISO和官方PS模拟器的时候，PSP3000的破解才能算是完美。经过一个多月的努力，破解者以5.03ChickHEN为基础，终于开发出可以运行ISO和PS模拟器的系统。最初这个系统是在TA-88主板的2000主机上运行的，经过完善，现在可以在3000机上使用。

□文/猴子

PSP 3000破解原理与功能

目前针对5.03ChickHEN破解程序开发的自制系统软件主要有两种：pspgen.com推出的5.03GEN和M33小组的CFW Enabler。其中前者在6月6日出现，预计在10日推出V2版本，而后者出现稍晚，但是比较容易使用，截止到6月10日，该软件已经推出到3.10版。这两种破解软件的原理相近，都是利用5.03ChickHEN可以执行自制软件的原理，将系统程序写入PSP的内存，甚至可以刷写Flash 0，但是依旧不能完全改写固件（变砖危险），所以只能在开机的时候维持该系统，一旦关机就得重新破解。

它们的使用都比较简单，而且基本安全，虽然依旧不能完全关机，但是实用性比ChickHEN要大了很多。如果要说它的功能，简而言之就是破解版PSP2000能做的事情它都能做，而且系统版本升级到5.03，与5.00M33-6相比，可以合法地运行更多软件（如大家期待的PSN版FF7）。但是，现在PSP2000不能做的事情它依旧不能做，比如运行5.50版本的软件。

破解准备!

既然PSP3000已经可以破解玩游戏，那么现在大家最关心的自然是怎么破解了。在开始破解之前，请确认你已经准备好以下诸般物件：

系统版本在5.03的PSP-3000主机（TA-88 V3主板的PSP2000主机亦可）；

PSP记忆棒×2，一个容量较小（32M就可以，破解用，以下简称A），另外一个容量较大（玩游戏用，以下简称B）；

以前介绍过的5.03 ChickHEN R2的破解程序（这是破解的基础）；

破解程序CFW Enabler 3.10（或5.03GEN，但是前者比较好用）。

STEP 1 执行5.03 ChickHEN R2



为了确保成功率，在开机之前最好把PSP的电池拔出来，几秒之后再装上，再插入记忆棒，开机，在“主机设定”中，把文字设定调成Multilingual Latin（850），主题设定中的主题和背景都调成经典。

设定完毕之后，将破解用记忆棒执行格式化。之后将5.03ChickHEN R2的破解程序拷贝到记忆棒中，注意，文件h.bin要在记忆棒的根目录下，破解用的图片文件夹放在PSP下的PHOTO中（没有的话需要自建）。这时候不要急着退出USB连接执行破解，先把记忆棒根目录下面的文件复制出来（主要是PSP文件夹和那个h.bin文件），在电脑上新建一个文件夹，把刚才备份的文件拷贝到里面（这些文件以后还有用，一定要备份下来）。

之后进入文件夹预览照片，这时可以看到鸡蛋图一个个出现。不要动，几秒钟之后出现花屏，之后机器自动重启，5.03 ChickHEN R2的破解完成。

PSP3000破解常见问题解答

Q 破解必须准备一个专用记忆棒吗？我只有一个记忆棒，能不能用它实现破解兼游戏的功能呢？

A：理论上，破解和游戏只需一个记忆棒就可以了。但是目前的破解还不完善，关机之后系统又恢复到官方5.03，所以玩家们要做好随时重新破解的准备（所以我们之前提醒大家把破解用的文件备份到一个专门的文件夹里，以备不时之需）。而5.03 ChickHEN又是目前必须用到的程序，经过多次反复实验，每次破解的时候都必须保证记忆棒内只有ChickHEN的文件（包括图片文件和h.bin文件），一旦混入其他文件的话几乎必定会在破解的时候死机。如果你只有一个记忆棒，重新破解的时候就必须把棒子里的东西先腾出来，再拷贝破解程序进去。因此最好还是准备一个专门破解用的记忆棒比较好。因为ChickHEN本身容量很小，所以一个32M的棒子就足够了，原装的也不过十几元钱而已。而且大家这些年来换了很多记忆棒，以前换下来的小容量棒可以当破解专用棒使用。新买PSP3000的玩家们，淘一个二手的组装记忆棒作为破解专用的也不是很难。

Q 为什么我用ChickHEN破解的时候总是出现死机的情况？

A：ChickHEN死机的原因很复杂，根据笔者破解的经验，ChickHEN R2是最稳定而且引导CFW Enabler最成功的。在复制文件的时候，先把记忆棒的东西清理干净（可以格式化一下），之后把h.bin复制到记忆棒根目录下，破解用图片的文件夹复制到PSP/PHOTO文件夹下。根目录下面的PICTURES文件夹也可以用，两者的成功率谁高谁低并不是绝对的。另外Davee最新放出的破解图片slim_mod成功率比较高，可以代替原先破解图片中的那张图。

另外再说一下笔者自己的使用经验。在使用破解棒加载5.03 ChickHEN R2之前，最好把PSP的电池拔出再装上，这样可以大大提高破解的机率。大概是因为拔电池可以有效地清除PSP内存中残余的内容，以达到最好的破解效果。理论上说，机器完全断电之后放一段时间也会达到同样的效果，但是拔电池是最立竿见影的。

Q 为什么我加载ChickHEN成功，但是运行CFW Enabler的时候，却无法安装？

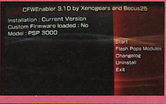
A：这种情况一般是因为ChickHEN的版本问题导致的。一般来说，最初版的ChickHEN在加载CFW Enabler的时候几乎不能成功，但是ChickHEN R2基本上没有问题。因此大家一开始使用的破解程序就应该是ChickHEN R2的版本，CFW Enabler选用3.10版，基本上每次都可以测试成功。需要注意的是，ChickHEN R2需要专用的破解棒，而CFW Enabler则可以和游戏放在一个记忆棒中（最好这样做，便于以后设置）。

Q 在安装CFW Enabler完毕之后，系统版本为5.03M33，但是进入PSP游戏的时候，却显示游戏无法运行（80020321）。这是怎么回事？

A：CFW Enabler在安装完之后，不要急着进游戏，在

STEP 2 改写系统至5.03M33

在初步破解完成之后，取出记忆棒A，插入带有游戏的记忆棒B。将破解程序CFW Enabler拷贝到PSP/GAME文件夹下。之后从“游戏”中执行该程序。在主菜单下我们可以看到系统版本、安装情况和机器版本。正确的表示是4行英文，其中第一行是“Start”，选择执行“Start”就可以将破解程序写入主机的Flash中。之后系统提醒是否进入新系统，选择Yes，新的系统就刷好了。这时候查看系统信息，可以发现现在系统软件已经成为5.03M33了。





CFW Enabler在6月11日推出了最新的3.20版，该版本对插件的兼容性提升很多，而且第一次加载的时候是完全自动的，进入程序之后即直接加载5.03M33-6，更加方便。此外还有6月15日推出的3.30版，恢复了手动加载的功能，修正PSN的问题。现在的玩家可以直接选用3.30版进行升级。

STEP 3 设置镜像引导程序及测试

这时在主菜单下按SELECT键，可以进入M33 VSH Menu。这时我们要进行UMD引导的设定。选择UMD ISO MODE，调成“M33 Driver”，之后选“EXIT”。这时引导程序变成M33的无盘模式，可以直接运行ISO和CSO的文件了。

我们用来测试的游戏是《中原之霸者 三国将星传》的ISO和《普利尼》日版的CSO，进入游戏之后运行正常，无死机情况出现。





←↑这是PSP3000实机游戏截图。

游戏模拟器全面拿下！属于3000的破解时代降临！

STEP 4 运行PSN模拟器软件

现在的5.03M33系统既可以使用ISO和CSO格式的UMD镜像文件，也可以运行PSN下载的模拟器游戏的破解版。我们用于测试的是《最终幻想7国际版》，该游戏需要在5.02以上环境中运行，以前PSP2000用5.00 M33-6的时候只能使用version.txt来欺骗系统，现在可以直接玩了。以前用PSP2000强制执行的时候有花屏的情况出现，现在没有这种错误。



↑终于可以在PSP3000上玩官方的FF7了，而且是破解版的哦！

STEP 5 测试自制软件和模拟器

通过CFW Enabler加载的5.03M33系统可以像ChickHEN R2一样支持各种自制软件和非官方模拟器。我们用CPS1模拟器和PPA播放软件进行了测试，运行没有问题。凡是PSP2000和ChickHEN R2能用的软件，在PSP3000上都可以使用。但是不要尝试使用任何彻底刷机的软件（如M33以及神奇电池恢复程序），否则机器会变砖，而且不能恢复，切记！





←喜欢《街霸》等CAPCOM街机怀旧游戏的玩家们，激动吧！PSP3000上的CPS模拟器颜色更鲜艳养眼！

↑和5.03 ChickHEN一样可以运行模拟器。

STEP 6 加载各种插件应用程序

再次进入CFW Enabler 3.10，此时该程序相当于M33的设置和还原程序。选择“Settings”，可以看到类似M33 Recovery还原菜单的选项。其中“Configuration”是设置M33的各种功能的，有的和VSH Menu下面的选项一样（如UMD模式设置、XMB USB连接的设置等等）。“Plugins”是插件设置。当记忆棒内有插件的时候，就可以像在M33恢复菜单中那样进行各种设置了。



系统菜单下按SELECT键，出现M33 VSH菜单。其中的UMD ISO MODE需要调一下，调成“M33 Driver”就可以正常游戏了。

Q PSP3000破解程序加载完成之后，可以实现什么功能呢？

A：通俗一点说吧，PSP2000破解版能做的事情现在它基本上都能做了。另外它还可以玩5.03以下版本的ISO和PSN游戏（如FF7），而PSP2000必须用版本欺骗的方法才能玩到。

Q PSP3000破解之后，关机又恢复到原来的系统，怎么办？

A：目前的3000破解基础是ChickHEN，只能开机一次破解一次。我们建议大家平时常用休眠功能，经常给主机充电，不要让PSP因为缺电而自动关闭，另外平时携带的时候也要避免剧烈冲击、磕碰等情况出现，防止意外断电。除此之外，就是常备破解程序和备份记忆棒，在万不得已的时候再来一次就行了。本期电击收藏光盘里为大家准备了傻瓜包，大家按照说明操作可以很容易地破解。

Q 5.03M33的PSP3000，可以玩系统版本为5.50的PSP游戏吗？

A：理论上说，使用CFW Enabler的设定程序中的“Change Version”可以使主机版本文件改变，以达到欺骗系统的效果。但是有些游戏如《战场之绊》是确实用到5.50版系统的一些内容的，只用更换版本文件的方法是不能运行的。所以还是再等等吧。

Q 除了3000之外，PSP2000可以刷5.03M33系统吗？今后的PSP3000和PSP Go还能用同样的方法破解吗？

A：TA-088主板之后的PSP2000可以像3000一样破解，至于之前已经破解的2000，绝对不要这样做！因为真正适合破解版PSP2000的5.03M33固件系统并不存在，如果使用破解版PSP2000强行加载CFW Enabler，虽然系统会显示被刷成5.03M33，但是会导致极其严重的后果：无论运行游戏还是自制程序，都会无条件断电关机，且不可恢复到原来的版本，基本处于半砖状态（系统可以进入，程序无法执行）。即使按R键开机，进入恢复菜单也无法把系统修复回原来的样子，只能用神奇电池重新刷回去。所以有破解版2000的玩家就不要尝试用3000的方式破解了，还是用PSPGEN推出的5.50 GEN A吧。

另外新版的PSP3000和PSP Go的版本至少在5.50以上，因此现在的破解方法届时会再次失灵。但是新的破解手段还是会出现的。实际上，破解者与硬件商的较量从很久之前就开始了，因为双方的矛盾从本质上是无法调和的。从另外一方面说，新版的PSP3000已经升级系统到5.51，PSP Go采用的主板将采取更严密的防破解措施，到时候破解者将面临更大的挑战。



学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。同时被选中的读者将会收到本期烤场的大礼一份。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动，同样有小礼品赠送。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。 □责编/能量块

本期问题：PSP GO会受欢迎吗？
本期问题策划：湖北 张芮

够了，够了，我受GO了 BY:风林

PSP GO能不受欢迎吗？谁不是喜新厌旧？就算PSP-3000在游戏方面更有优势，但当把GO的实机送到你手上的时候，相信没人能拒绝完美的设计和手感。取消UMD主攻网络下载是大势所趋，相信SONY做过了认真的分析工作，走到这一步正说明PSN目前的游戏销售量非常惊人并且足够让厂商舍弃传统的软件销售渠道，那些对于PSN赢利不如其他网络平台的传言都可以见鬼去了吧。其实对于PSP系列掌机目前针对的主力消费群体，特别是我国很大一部分拥有PSP的非玩家全体而言，GO有着绝对的优势：更完美的外形，更方便携带，更适合看片听音乐，更时尚。

当然，价格比较贵很不应该，不过我还是很肯定GO的推出基本上可以拿掉3000系70%的销售份额。对于国外的优势网络环境和正版正规市场，GO的软件方面不存在任何问题，在iPOD将这一代时尚潮人的消费习惯带入网络之后，PSP GO的网络消费已经是大路一条了。够了，够了，我想知道第一时间到底会炒高到多少钱……



PSP GO……TO HELL BY:北斗

我不喜欢PSP GO，确切的说是根本就看不起，无论是从功能上来讲还是从外形上来讲。

E3之前这玩意儿的外形图就已被透露出来，看上去整个一标准山寨产品，你随便找个商店转转，就能找到不少外观上同等级的山寨机。我以前曾经对咱国内厂商在产品外形设计的审美水平和能力方面感到痛心疾首，如今终于惊喜的发现原来咱们早已达到了世界一流水准，真是让人好生欣慰。

功能方面与其说是改进倒不如说是改动更恰当些，曾经盛传的多点触摸功能被证明是子虚乌有，取消UMD和网络下载游戏这种变更对于众多棒子一族来说根本就是毫无影响，这玩意儿咱们早提前百八十年就实现了。滑盖的设计直接导致外形上的累赘，屏幕变小，更要命的是键位布局的变更，喜欢怪物猎人的朋友们，你们有罪受了……



更搞笑的就是定价，249美元，比现在的3000还要贵。外形变渣了，没有新功能，原本以为索尼是准备推出廉价机进一步增加PSP的普及量，谁想这价格一公布……索尼你是穷疯呢还是脑子进水呢？拜拜，走好，不送！

引领世界潮流需要代价 BY:翅膀

SONY还真是喜欢引领世界最前卫的潮流，PS2的DVD是如此，PS3的蓝光也是如此，这次PSP GO又领先了一回，“完全下载游戏时代”，想的是不错，可世界潮流真的会随着SONY意愿而转动吗？未必吧，蓝光并没有随着PS3而迅速普及，还让SONY赔了很多钱，这次PSP GO估计也一样。时代当然需要进步，但人为的过快进步就没那么多人会买帐了。

再说了，完全下载的方式目前还远未达到大众常识范围，过于虚幻、过于飘渺，可能你我不这么想，但广大普通玩家都会这么想，没有实体的销售方式更像未来十年后的事物，现在就来合适吗？和PS3的蓝光一样，SONY总是把新事物当做游戏机的标准配置，并用之来普及，这种套路我看并非行得通，SONY在任何领域都没有垄断地位，除非其他厂商大力跟风支持，不然PSP GO不会成功，至少不会太成功，看电影听音乐估计是其最大的价值。玩游戏，还是传统的PSP更实在，现在的PSP GO更像个阉割版。



↑E3上的公布试玩不知何时能普及。

掌机数码化的先驱 PSP Go BY:七曜

毫无疑问，PSP Go是在为下一代新型PSP作试验平台。游戏硬件数码化，游戏软件付费下载已经成为以后的必然趋势。甚至可以说，以后官方都可以直接在官网上提供各种网页和视频攻略来指导玩家游戏，当然这是要收费的，或者是让玩家成为付费会员后才能浏览。以后的业界会越来越规范化，也会与时俱进的更加先进。而PSP Go只是这股大潮来临之前的小浪花，不管PSP Go的实际销量如何，但它已经顺流而上，它诞生的意义并不只是滑盖型掌机的推出，它联通着网络销售、游戏本体容量、记忆棒容量、电池电量测试等等，下一代PSP的多项测试。反正我个人是不会在第一时间购入PSP Go，除非KOEI推出无双系列的同捆版才会考虑，毕竟下一代PSP已经离我们不远了。对于PSP Go在美国首先上市的销售情况，并不是非常乐观，因为毕竟老版本的PSP已经销售了好几年了，而新机型又没有性能上的提高，除非是还没有购入PSP的玩家，或者索尼的绝对拥护者，一般是不会购买一台的，它又没有特有的软件。



谁想买，谁就去买 BY:猴子

PSP Go对于玩家们的吸引力到底有多大，我们现在并不清楚。不过有一点是确定的：它的价格太贵。和PSP3000相比，高出100美元的价格恐怕会让许多玩家取消在第一时间购机的打算。加上主机系统的升级，到时候肯定在5.50以上，对于想玩破解的人来说，这台主机就暂时不必考虑了。说实话，有钱买PSP Go的人估计也应该玩得起付费下载的正版，因此要在第一时间购入这台机器的人，一般都是手头比较宽绰的玩家。游戏消费这个东西本来就是需要量力而行的，所以我们还是把首发的荣誉留给手头有资金而且想买PSP Go的朋友们吧。当然了，要想让PSP Go成为更多人的选择，其实需要两个条件：第一是主机的价格下降到一定程度（必要条件），第二就是支持PSP Go的破解技术出现（充分条件）。只要满足了这两个条件，那么到时候PSP Go的用户会多起来的。在这之前PSP Go对于大部分宅家来说只能是一件奢侈品。当然对于追赶流行趋势的年轻人来说，花钱买PSP Go就像换部手机一样，这样的话自然是谁想买谁就买咯。



07月上
绝赞发售中!!
定价6.99元

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，160分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 游戏新作视频
NBA LIVE10（全平台）/蔚蓝光辉（PS3/Xbox360）/美国陆军3（多平台）/拳击之夜4（PS3/Xbox360）/块魂（PS3）/必要的武力（PS3/Xbox360）/瓦尔哈拉骑士2加强版（PSP）/极限竞速3（Xbox360）

火线点评 点评时下流行游戏软件
飞屋历险记，迪斯尼皮克斯最新动画改编游戏
原型兵器，拥有变形能力的基因改造战士



恶搞频道 奇思妙想大集合
真人版《拳皇98》恶搞对战视频

游戏MV大赏 原创游戏MV视频
鸟山明不朽经典《七龙珠》回顾MV

斗剧欣赏 国内外精彩游戏比赛
09CAPCOM斗志再临《街霸4》精选对局

格斗道场 格斗游戏技巧教学
《少年街霸3》各系统致命连击演示

特别策划 各类游戏相关精彩内容
PSP3000破解教学！盘内附赠破解软件

特别收录 超值光盘附赠内容
《天元突破 红莲之眼》完整剧场动画

15Min E3之后的新作发布空白期，从天堂掉落到地狱的失落感！

《最终幻想14》、《合金装备和平行者》、《神秘海域2》、《战神3》……几十款新作同时发表！本届E3如此精彩，但E3过后呢？一切回归平静，并且是出奇的平静。尽管也有几款作品选在E3之后发布，但说句心里话，大作的数量实在太少了。本期最值得关注的就是跨越全平台的《NBA LIVE10》，而《蔚蓝光辉》和《必要的武力》这两款新作因为都是全新原创作品，所以也比较值得期待。……不过相比上一期，相信大家的心里都难免有些失落，没办法，我们比大家更觉得难熬。希望下次厂商们多加油了。

10Min 向早先的格斗经典作品致敬！《少年街霸3》致命连击欣赏



《少年街霸3》可以算是"街霸"系列中数得着的优秀作品，同时也是系列中被复刻、移植，并且跨平台最多的游戏。这个作品给人印象最深的，除了人物众多之外，还有那三个完全不同的战斗系统选择。本期节目，我们将为大家带来高手在不同系统模式下展示的高难度连续技，其中有不少居然是一击毙命的绝杀！这段视频并没有对游戏进行任何修改，或者是作弊，而是百分之百的真功夫展示。相信很多玩过这个游戏的玩家都没有见过这么"变态"的打法，不过这些打法也不见得都实用，只不过看起来非常爽快罢了。

15Min PSP3000破解！详细教学视频。

PSP3000在"万众期待"之下终于破解了……对于早已经购入3000并且等待破解的玩家来说，现在肯定都非常激动。不过说实话，这次的破解还不是非常理想，不但关机后需要重新破解，就算是破解的过程也比原先更有"技术含量"。为了给大家排忧解难，菜团和达人同学这次特别为大家带来PSP3000的破解教学，并且光盘内也附赠有破解软件哦！





10Min 恶搞也有达人！真人98对决！

有道是"360行，行行出状元"，这句话放在恶搞上也不例外。以往我们看到的恶搞视频大部分都是本身很简单，只不过有非常好的创意。而本次我们奉上的"真人版《拳皇98》恶搞对战视频"，则集合了新奇创意、真人拍摄、电脑合成等多方面要素为一体，制作非常用心。如果你熟悉《KOF98》的话，一定会非常钦佩这个视频的拍摄者，的确太有才了！



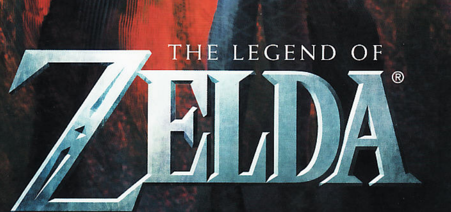
90Min 《EVA》后的首部次世代作品 GAINAX的又一部机器人动画



未来的地球，人类的生活完全移居到了地下，终日在地震与塌方的担惊受怕中度日。在一个名叫JIHA的小村庄中，有一个名叫Simon的少年，他为了帮助村子的发展每日都在努力挖掘隧道。某一天，他在挖掘的途中偶然发现了一台小型凿岩机。Simon的哥哥Kamina一直坚信着村子上面有地面的存在，并且希望带领格伦团突破阻挠去往陆地。接着，突然爆发的强烈地震使村子的天井崩塌，从上面坠落了一架巨大机器人……这就是本期收录的动画《天元突破 红莲之眼》的大致剧情，有兴趣吗？赶紧来看看吧！

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。


THE LEGEND OF
ZELDA®